Gymn.
87k

gymn. 87 k Nekerle

Xerokopieren aus konservatorischen Gründen nicht erlaubt.
Nur im Lesesaal benützbar.

07. MRZ. 2013

Bayerische Staatsbibliothek
<36645289240015

DIE PHILOSOPHIE

DES

SCHACH.

VON

DR. L. WEKERLE.

MIT EINER TABELLE.

LEIPZIG,

VERLAG VON VEIT & COMP.

1879.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

Das Recht der Herausgabe von Uebersetzungen vorbehalten.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Herrn

FRANZ ERKEL

vieljährigem Präsidenten des Pester Schachclubs und verdienstvollem Schachmeister, Ritter des Kaiser-Franz-Josefs-Ordens, Schöpfer der ungarischen Oper, General-Musik-Director des ungarischen Nationaltheaters, Director der ungarischen Landes-Musik-Academie, lebenslänglichem Obercapellmeister sämmtlicher Gesangvereine Ungarns, Ehrenmitgliede verschiedener Vereine und Gesellschaften

u. s. w.

in herzlicher Verehrung

gewidmet

vom

Verfasser.

An die Schachgenossen.

Erst war es mir wie eine vage Ahnung; die wurde allgemach zur Vermuthung: ich stand offenbar vor einem Geheimniss.

Ich entschloss mich zu wollen — ich suchte.

Da fiel die Binde ganz plötzlich, die den Blick verhüllt hielt, und ich sah . . . Licht!

Manches musste mir da klarer scheinen, und Manches, was als Räthsel mir erst galt, stand fasslich und verständlich da. Doch nur Manches — denn das Gebiet ist gross und weit und unabsehbar; ich sah die Richtung nur und die musste genügen; ich folgte der Spur — ich forschte weiter.

Vorliegende Arbeit entsprang jenem einst so tief empfundnen, ungestillten Verlangen nach Etwas, was mir fürs Schach im Schach ein gleichsam unerklärliches Bedürfniss war.

Was ich suchte, fand ich nicht, und der Rest war: die Schaffung dessen, aus eigener Kraft, was mir noch kein Buch bieten konnte — worin jedoch, das fühl' ich jetzt erst recht, ein grosser Theil meiner Schacherfolge hat untergehn müssen.

Ich machte mich daran, die Wege zu finden und zu bahnen, die zu dem gesteckten Ziele in anderer Richtung führen und fand diese Wege nur dadurch, dass ich die subjective Denkmethode im Schach zum Ausgangspunkte nahm und sie mit dem objectiven Schach derart in Verbindung brachte, dass beide, in Eins verschmolzen, durch ganz eigene, bisher unbetretene Gebiete führen mussten.

Zu diesem Wagniss ward ich fast wie unwillkürlich fortgerissen.

Was die Schachliteratur bis jetzt an theoretischen und praktischen Lehren geboten hat, genügte wohl vollauf, um das Technische des Schach bis zu einem gewissen Grade der Vollkommenheit sich anzueignen.

Alle jedoch, die über diese ungenaue Grenze hinaus gestrebt, fanden und finden sich gezwungen, die Literatur, die ihnen ein mehrminder breites Fundament legen half, sobald dies Fundament gelegt erscheint, im Stiche zu lassen und auf eigenen Flügeln jene Höhe zu erschwingen, die kraft ihrer subjectiven Geistesfähigkeit ihnen als erreichbares Ziel vor Augen schwebt.

Es ist das von jeher eine stereotype Erscheinung, und sie zwingt uns zu gestehen, dass die Grenze, innerhalb welcher sich die Schachliteratur bis auf heute bewegte, eine den Anforderungen des Geistes allzu enge ist; denn sie ist zur Vervollkommnung der Schachtechnik, des objectiven Schach, zwar ausreichend, verlässt aber den in ernsterem Sinne auf subjectiver Basis Weiterstrebenden gar bald, um ihn sich selber preiszugeben.

Jeder der Angehenden muss, an der durch die bisherige Literatur gezogenen Grenze angelangt, eine gewisse Leere empfinden und muss fühlen, wie ihm bei jedem Schritt nach vorwärts der Boden unter den Füssen schwindet — mit anderen Worten: Jedem geht in der Literatur fürs systematisch sichere Vorwärtsschreiten ein gewisses Etwas ab, ohne dass er sich recht Rechenschaft zu geben wüsste, wo der Mangel, wo die Lücke denn eigentlich sei und wie über diese hinwegzukommen wäre; . . . „die Literatur hat ja Alles umfasst; sie hat Theorie und Praxis gründlich behandelt; was könnte es ausser diesen wohl noch geben? es ist doch mit ‚Theorie und Praxis‘ schon Alles gesagt und Alles erschöpft!“

Nun muss es sich aber bei tieferer Erwägung der Dinge herausstellen, dass Theorie und Praxis wohl an sich die Summe einer jeden Disciplin ausmachen, dass jedoch im Schach, ja speciell im Schach, sowohl die Theorie als auch die Praxis eine doppelte ist: eine subjective und eine objective.

Das Objective, d. h. „die Theorie und die Praxis der Schachtechnik“ war es ausschliesslich, was die Schachliteratur bis heute vor Augen hatte und aufs Anerkennendste

behandelte; aber das Subjective daran, d. h. „die Theorie und die Praxis der psychischen Schacharbeit“, die ihrem Wesen nach theoretisch in der Cultivirung der schachlichen Denkthätigkeit, praktisch aber in der Aneignung einer plangemässen Berechnungsroutine culminirt – diese sozusagen wichtigere, jedenfalls aber subtilere Hälfte des Ganzen, blieb bislang gänzlich unbeachtet, mangelt in der Literatur vollständig.

Erst wenn wir auf diesen Mangel aufmerksam geworden sind und darüber tiefer nachdenken, können wir ermessen, was im Schach noch übrig ist, und welch ein weites, dankbares Gebiet sich der Literatur durch diese Erkenntniss öffnet — erst dann können wir ermessen, welcher Dienst durch die Eröffnung dieses Gebietes der Schachwelt geleistet wird! Denn die Tausende, welche die objective Theorie und Praxis nicht benützen — weil diese Richtung mit ihrem natürlichen Wesen nicht so ganz im Einklang steht - würden die subjective Methode gern und mit ungleich reicherem Nutzen für das Schach im Allgemeinen zur Verwerthung bringen, und so Manche, die mangels subjectiver Anleitung oft sehr bedeutende Fähigkeiten unentwickelt lassen, würden an der Hand eines auf subjectiver Basis stehenden Lehrbuches zu sehr bedeutenden Schachkräften sich heranschulen.

Mit der Eröffnung eines „subjectiven Schachgebietes“ müsste zugleich auch eine ganz neue Richtung der schachlichen Ambition zur Geltung gelangen.

Auch die Methode des schachlichen Gesammtstudiums würde insofern beeinflusst erscheinen, als die erste Basis für wissenschaftliche Schachbestrebungen unbedingt die subjective Anleitung werden müsste, während der objective, technische Theil zur „Stufe bis zur höchsten Vollendung“ zu werden berufen wäre.

Ich biete hiermit das concentrirte Material für einen eigenen Neubau, wozu für jetzt und hier wohl nur das Fundament, doch möglichst fest, gelegt werden soll. Die Anwendung der Denkmethode auf das praktische Schach einerseits, andererseits aber die Anwendung der Arithmetik auf die Denkmethode werden dann von selbst ergeben:

1. dass die Theorie der Eröffnungen auf logisch-arithmetischer Basis aufgeführt werden müsse;

2. dass die einzelnen Züge und die Positionen durch die Möglichkeit einer ziffergemässen Bewerthung mit grösserer Sicherheit beurtheilt und behandelt werden müssen;

3. dass die Combinationen, Ideen und planmässigen Operationen unter der Führung der Logik und unter der Controle der Arithmetik ungleich entschiedener zu positiven voraus-berechenbaren Resultaten werden führen müssen.

Dieser Unterbau soll aber bloss das zu werden versuchen, was er als solcher sein muss: das feste tragfähige Grundwerk für alles auf und über dasselbe zu bauende Neuere, Schönere und Vollkommenere!

Doch liegt es in der Natur des Themas, dass es vom Einzelnen nicht bewältigt, nicht erschöpfend durchgeführt werden kann. Ein volleres Gelingen ist nur mit vereinten Kräften denkbar.

Erst dann, wenn wir auf gemeinsamem Gebiete zusammengreifen, um die neu angeregten Gedanken zu klären, und erst wenn wir in gemeinsamem Organe zusammenwirken, um Irriges hieran zu berichtigen und ein gediegen Abgeschlossenes zu schaffen . . . erst dann wird das, was hier im Keime liegt, zu vollerer Entfaltung und Vollendung gelangen können.

Ich richte darum die dringende Bitte: „zusammenzugreifen, zusammenzuwirken!“ an die Schachgenossen, damit das Werk auch rüstig vorwärtsschreite und als brauchbare Errungenschaft der Zeit in dieser würdig sich behaupte!

Budapest, im März 1879.

Der Verfasser.

I.

Schach-Logik

oder

speculative Denkmethode.

I.

Das Schach und die Kraft in ihm.

Das Schach hört bei einer gewissen Grenze auf Spiel zu sein und beginnt bei derselben Grenze ein logischer Kampf, eine geistige Arbeit zu werden.

Dieser Kampf ist ein doppelter: erstlich der Kampf in sich selber, der Kampf aus dem Schwall sich darbietender, schwer zu durchdringender und schwer zu krystallisirender Möglichkeiten das richtigste Expediens zu finden — das ist der subjective Kampf; und dann der Kampf gegen die Arbeit und Kraft des Gegners — das ist der objective Kampf. Nun aber ist an diesem Doppelkampfe sonderbar, dass, trotzdem seine Grundlage unbestritten das consequente, rechnende Denken ist, er dennoch lediglich ein Kampf der Irrungen gegen Irrungen genannt werden kann, und das ist jene Eigenthümlichkeit, wodurch dem Schach bis jetzt ein so absonderliches, abgeinseltes Gebiet zukam, da man behauptete: Schach sei weder Wissenschaft, noch Kunst, noch Spiel, sondern wenn man will ein Mixtum dieser drei — als Wissenschaft zu sehr Spiel, als Spiel zu sehr Wissenschaft.

Es ist die Partie fast wie eine Discussion des freigewählten Gedankens: der Eine regt das Thema an und dringt damit auf den Andern ein und veranlasst ihn zur Opposition, zur Vertheidigung. Und wie das bei der Debatte geht, so geht es auch am Bret: Neue und immer neue Gedanken können auftauchen und im Flusse der Debatte zu einem Beweis-Plan sich gestalten, der den Gegner überzeugt oder nicht; denn es kann der Gegner einen Gegengedanken mit vielem Geschick darlegen und dem Thema gegenüber zur vollen Geltung bringen.

Das Schach ist eine Debatte und könnte füglich auch so heissen, denn das Wort „Schach“ ist im Deutschen so unschmiegsam, dass es in den meisten Fällen nur mit Hilfe der Ausdrücke: spielen, Spieler, Spiel — in Anwendung gelangen kann und darum nicht allein in sprachlicher Hinsicht, sondern auch schon deshalb unzweckmässig erscheint, weil hiedurch selbst die ernsteste Denkarbeit dabei als „Spiel“ und weil selbst der ernsteste Denker dabei als „Spieler“ dastehen muss — was doch, gelinde gesagt, entschieden ungerecht und ungerechtfertigt ist. Unter „Debatte“ verstehen wir einen Kampf der Gedanken, zur Entwickelung und Feststellung opportuner Massregeln, um einen vorliegenden Zweck möglichst sicher zu erreichen. Und ist das Schach etwas anderes? Die Debatte bedient sich der Sprache und der Rede in ihren unabsehbaren Wendungen, um Argumente an den Tag zu fordern; während das Schach sich des Bretes und der Steine in ihren ebenso unabsehbaren Combinationen bedient, um Züge auszuführen. Die Sprache und das Bret sind somit das Gesammtgebiet, das Allgemeine, auf dem sich Debatte und Schach bewegen; die Reden und die Steine sind das Mittel, das Besondere; die Argumente aber und die Züge sind die Wege, mit und auf welchen Debatte und Schach dem Ziele, dem Siege zustreben.

Wie man sich in einer Debatte nicht auf jede Einzelnheit und nicht auf jedes Argument des Gegners im Vorhinein vorbereiten kann, so ist es auch im Schach, wo Alles erst im Sinne eines geschehenen Zuges eingeleitet und combinirt werden muss, — in Beiden gibt es höchstens einzelne Schablonen der Einleitung, der Vorsicht; zur richtigen und erfolgreichen Durchführung der Sache aber ist es nothig, dass der Debatter sowie der Schachist auf dem Gesammtgebiete eine allgemeine Geschultheit an den Tag lege, die Gesetze und Subtilitäten seines Faches kenne und vom Vollbewusstsein der zu treffenden Massregeln durchdrungen sei.

Um den Vergleich zwischen Debatte und Schach noch weiter zu führen sei ausserdem bemerkt, dass in der Debatte oder im Gespräche mit Anderen überhaupt die Fähigkeiten, die Kraft des Partners von besonderem Belange sind, so zwar, dass wir im Gespräche mit einem geistlosen Menschen, durch seine nichtigen Aeusserungen wenig erbaut, wenig angeregt, es weder für nöthig noch für zweckmässig erachten, mit ihm einen tiefergehenden

Gedankenaustausch einzugehen, und dass wir auf seine Flachheiten, auf seine von aller Regel oder aller Lebensart abweichenden Gesprächsarten nur mit der grössten Anstrengung und Selbstverläugnung den höheren Standpunkt, auf dem wir uns zu bewegen gewohnt sind, behaupten können. Ebenso ist es auch im Schach: mit einem Unkundigen laufen wir die meiste Gefahr in Unconsequenzen, in Uncorrectheiten zu gerathen, und wenn wir auch schliesslich siegen, so ist der Sieg gewöhnlich ein so unrühmlicher, dass wir es am liebsten hätten, wenn die geschlagene Partie gar nicht geschehen wäre. Eine Gelegenheit, um schöne Gedanken oder gar Pläne zur Geltung zu bringen, bot sich nicht — das Ganze blieb flach, unbedeutend, kaum der Mühe werth und wir können sagen: der Werth einer Partie hängt lediglich von der Kraft und der jeweiligen Disposition derer ab, die die Partie handhaben. Die Partie ist ferner wie eine Novelle — wie ein dramatisches Werk: sie kann geistreich, spannend, lustig, ernst sein, ganz so wie der Geist, der sie geschildert, ihrer fähig war, denn sie ist eine geistige Arbeit, ein Erzeugniss des Geistes, ein intellektuelles Werk. Auch in den Gesetzen, in den einzelnen Theilen der Construction stimmt Schach und Drama überein: im Anfange die Einleitung (Eröffnung) und die Exposition des Materials (Entwickelung); dann die Verwickelung, der Knoten der Handlung (Mittel), und endlich die Lösung des Knotens (Siegesmanöver der Endpartie, oder richtiger des Partie-Endes). Die Gediegenheit oder Ungelungenheit dieser Phasen, die Harmonie oder Disharmonie der Einzelmomente untereinander und die Plastik oder die Ungeschlachtheit des Ganzen geben der Partie ihren so vielfach gestuften Werth oder Unwerth. — Das Schauspiel auf unseren Bretern wird dargestellt und aufgeführt mit den „Steinen"; die Bühne kehrt das um und macht das Schauspiel zum Schach. Was aber von der Partie als Ganzem gilt, das gilt auch von der Idee — vom Plane — als Partietheil vom Momente der Conception an, bis zum Momente der vollständigen Ausnützung und Zweck-Erreichung.

Zwischen dem Spiele und dem Ernste im Schach zieht sich wie von selbst eine Grenze, die Jedermann von Fach unfehlbar herausfühlen wird. Ein Spiel ist das Schach jenseits dieser Grenzen nicht, da Spiel nicht Arbeit, sondern Erholung von — und Kräftigung zur Arbeit ist, leicht und unterhaltend sein muss

und entweder den Zufall, die technische Geschicklichkeit, oder gewisse Griffe, Kniffe, Finessen u. s. w. voraussetzt. Wo aber diese Voraussetzungen vorhanden sind, ist es Spiel.

Eine Kunst ist das Schach auch nicht, da die Kunst eine aus subjectiver Gewissheit und Realisirung hervorgegangene Objectivität ist, und verstehe ich die Objectivität hier in ihrer weitesten Ausdehnung, da die Kunstproducte, ihrer Bestimmung nach zur Geltung gebracht, auf Kunstkenner wie auf Nichtkenner gewisse, wenn auch verschiedene Eindrücke üben. Diese Objectivität mangelt dem Schach. Jedoch wie die Wissenschaft, so hat auch das Schach mit der Kunst so Manches gemeinschaftlich: dass es idealisch, schopferisch ist, keine Schablone, nicht einmal in den Eröffnungen, zulässt; dass es theoretisch und praktisch ist, dass es seine Poesie (Probleme und deren Arten) und seine Prosa, dass es seine Literatur, seine periodischen Organe hat, und nur wenige Fälle sind gerechtfertigt, die man zur Widerlegung dessen aufbringt, dass das Schach eine Wissenschaft sei.

Zwar ist es unbestreitbar, dass das Schach, so behandelt, wie es von Wenigen in Wirklichkeit auch behandelt wird, ein tiefes Studium sei, und wir räumen ihm dort, wo es aufhört Spiel zu sein, unbedingt den Charakter der Wissenschaftlichkeit ein: aber trotzdem fehlt dem Schach bei all diesen positiven Merkmalen doch eben die eigentliche Positivität in dem Masse, dass seine Grundlage fast ausschliesslich die Negativität ist.

Der beste Zug nämlich und der beste Plan sind die, welche von Irrungen am freiesten sind. Von einer absoluten Correctheit kann jedoch weder bei dem einzelnen Zuge, noch viel weniger aber bei einer Combination, bei einem Plane die Rede sein. Wie wäre es denn auch anders denkbar! Bietet sich doch gleich mit dem ersten Zuge der Partie eine Auswahl von Gegenzügen, deren Consequenzen und Varianten schon in den drei bis vier folgenden Zügen eine Verzweigung bilden, deren volle Beherrschung, wenigstens in einer Zeit, die einzelnen Zügen gewidmet werden kann, fast unmöglich erscheint. Ja, schon der allererste Zug selbst ist eine Wahl zwischen 20 Zügen, und es steht heute noch keineswegs so entschieden fest, welcher von diesen 20 Zügen eigentlich der absolut beste sei.

Um so weniger dürfen wir im weiteren Verlaufe der Partie die absolute Correctheit eines Zuges voraussetzen, und das Höchste,

was wir zu erreichen Hoffnung haben können, ist, dass es uns gelingen kann, denjenigen Zug aufzufinden, der unter den soeben herrschenden Verhältnissen relativ der beste und zwar darum der beste ist, weil er von den unzählbaren Irrungen, die sich uns bei der Vorausberechnung mehrerer Züge bieten, die unbedeutendste, unschädlichste Irrung ist.

Wenn wir nun die Partie vollends als Ganzes nehmen und alle Möglichkeiten, die sich in ihr bieten, berechnen wollten, so müssten wir vor allem eingestehen, dass das eigentlich undurchführbar sei. Dies Geständniss ist schon an und für sich ein Beleg dafür, dass alle unsere Berechnungsgabe, die jeweilig und Zug für Zug sich bietenden Möglichkeiten zu erschöpfen oder correct zu prüfen, nicht im Stande ist; dass wir die Wahl unseres nächsten Zuges folglich nur aus einem sehr beschränkten Contingent der sich auffälliger offenbarenden Möglichkeiten zu treffen gezwungen sind, und dass wir aus einer so grossen Auswahl von Möglichkeiten überhaupt nicht im Stande sind mit absoluter Positivität festzustellen, welcher der sich bietenden Züge für den ganzen übrigen Verlauf der Partie, also auch nur relativ, der allerbeste von allen sei.

Das führt nun folgerichtig zur Annahme: 1. dass im Schach der absolut beste Zug ein blosser Begriff sei, der wol nie aus seiner Abstractheit heraustreten wird; 2. dass selbst der für die ganze Partie relativ beste Zug, wie die Dinge heute stehen, noch unberechenbar und, wenigstens in der praktischen Partie, seine Berechnung, nämlich die Berechnungsarbeit in ihrer Dauer, stets mit der Zeit im Missverhältnisse stehen wird, die für eine Partie überhaupt gut annehmbar ist, selbst wenn wir dazu Wochen oder Monate concediren würden. Es ist somit unter bestem Zuge in unserm Sinne und für unsern Zweck jener nicht allzu fern und nicht allzu verborgen liegende Zug zu verstehen, der unter den gegebenen psychischen Bedingungen und Parteiverhältnissen zur Garantirung des Sieges vollkommen und absolut ausreichend ist! Also: nicht der absolute und nicht der relative, sondern der „occasionelle“ beste Zug ist es, der im Schach als realer Faktor zur Geltung gelangen kann.

Sobald wir aus einer gebotenen Menge von Zügen wählen müssen, ohne es mit Bestimmtheit zu wissen, ob unsere Wahl die

beste war, oder noch präciser: wenn wir aus der besagten Menge Eines herauswählen und wir mit ziemlicher Gewissheit voraussetzen können, dass wir unter den so vielen Verschiedenen nicht das eine Beste gewählt haben, so müssen wir es doch schliesslich anerkennen, dass wir es lediglich nur mit Irrthümern zu thun haben; selbst in dem Falle, als wir zufällig das eine Beste gefunden und gewählt haben, geschah das keineswegs bewusst, sondern ganz entschieden unbewusst, trotz des besten Willens das Beste zu wählen. — So sehr ich auch hier im Fahrwasser der „Philosophie des Unbewussten“ zu treiben scheine, und so bedeutsam dieser Satz auch für besagtes System sein mag, ebenso entschieden ist es, dass hier keinerlei Absicht vorliegen kann, um in solches Fahrwasser zu gerathen.

Wenn wir sonach von einem besten Zuge sprechen und in der Folge darauf ein grösseres Gewicht legen, so verstehen wir darunter unbedingt blos den occasionell besten Zug und diesen auch nur in dem Sinne, als wir ihn als besten, als momentan besten erachtet haben. Dass dieses Erachten aber in allen hier erwogenen Fällen zugleich auch ein Irren ist, muss nicht erst bewiesen werden.

Aus allem Bisherigen stelle ich nun den Satz auf: „Das Schach ist ein Kampf der Irrungen gegen Irrungen, wobei das Minimum der Irrungen das Maximum der Siegesgewissheit involvirt, und umgekehrt.“

Das Schach lässt noch viel zu wünschen übrig und eben dies zeugt von seiner Immensität, von seiner kolossalen Zukunft. Ich meinerseits bin überzeugt, dass das Schach vermöge seiner Tiefe und Unerschöpflichkeit eines fortwährenden Entwickelns fähig ist; dass hier Gesetze walten, die noch nicht erkannt sind; dass es hier Wege giebt, deren Verästelungen wir blos ahnen, und dass hier Möglichkeiten vorliegen, deren Ergründung uns für jetzt und für lange noch sehr viel zu schaffen geben wird. Ob wir aber je zu mathematischen, unwandelbaren Resultaten kommen werden, wie diejenigen zu vermuthen scheinen, welche das Schach so oft und gern mit der Mathematik im strengsten Sinne des Ausdruckes in Einklang zu bringen trachteten, hoffe ich wenigstens vorläufig nicht, umsoweniger, da Mathematik als solche vornehmlichst kategorische Factoren, ich möchte sagen Wahrheiten, zur Verfügung hat, während Schach hauptsächlich mit Irrungen

oder in günstigerem Sinne mit entschieden problematischen Erkenntnissen sich befassen muss. Etwas ganz anderes wäre die praktische Rechnung, gestützt auf die Werthbestimmung der Steine, der Felder und der Züge selbst. Wir rechnen mit weniger concreten Factoren und sehen es lediglich darauf ab, die Irrungen anderer zu benützen, oder im besten Falle könnten wir unseren Zweck dahin formuliren, dass wir so wenig als möglich zu irren wünschen. Es ist sonach mit anderen Worten der Zweck der Streitenden: der Sieg des einen und die Niederlage des gegnerischen Theiles; die Nullität oder Remission des Kampfes kann doch — wie man das heute im Allgemeinen zu nehmen scheint — niemals ihr Zweck gewesen sein! Wenn aber auch der Zweck der Streitenden der Sieg des Einen und die Niederlage des Andern ist, so kann der Zweck des Schach an sich doch nur stets die beiderseitige Correctheit der Steinführung, die Gleichartigkeit der Erfolge, also das Remis sein — und diese Distinction ist von besonderer Wichtigkeit!

Wenn ein jeder der Beiden ohne Irrung, also geradezu jedesmal den richtigen Zug findend, vorginge, so müsste die Nullität — das „Remis" — resultiren; nichtsdestoweniger kann es Partien geben, die „remise" geworden dennoch voller Irrungen sind; nur paralysiren hier des Einen Irrungen die Vor- oder Nachtheile der Irrungen des Andern. Da aber die allermeisten und meisterhaftesten Proben mit dem Siege des einen Theiles ablaufen, so folgt daraus, dass der Eine oder der Andere nicht fehlerfrei, d. h. weniger correct rechnete, und da ferner die Nullität des Kampfes (selbst ohne Irrung) nicht Zweck, Zweck aber ein solcher Kampf ist, worin der Eine siegt und der Andere unterliegt, so ist die Behauptung: „das Schach sei ein Kampf der Irrungen gegen Irrungen" keineswegs übertrieben. Nur dann, wenn wir bieder genug sind, dies anzuerkennen und die gesammten Errungenschaften im Gebiete des Schach bei dieser Voraussetzung zu verwerthen trachten, oder mit anderen Worten, nur dann wird es uns möglich, im Schach wahrhaft zu erstarken, wenn wir alles Errungene zur womöglichen, bestmöglichen Niederkämpfung unserer eigenen Irrungen und zur Ausbeutung der Irrungen unseres Gegners concentriren und zu Felde führen.

Nach diesen Prämissen ist aber die Klasse, in welche das Schach gereiht werden soll, nicht fixirt; daraus liesse sich nur das erkennen, was das Schach nicht ist; so viel übrigens lässt

sich schon jetzt folgern, dass die Bezeichnungen: „Schachspiel", „Schachkunst", „Schachspielkunst", „wissenschaftliche Spielkunst" u. s. w. nicht hinlänglich begründet sind, denn wo die Theorie sich an die Praxis gesellt, und besonders wo die Theorie überwiegend zu werden beginnt, dort hat das Schach einen eigenthümlichen, mit keinem anderen zu identificirenden Charakter, und so lange wir für dasselbe nicht einen besonderen, eigens zu schaffenden Terminus haben, so lange bleibt uns nichts Anderes übrig, als das Schach in seiner obigen Trennung — wenn wir nicht in Inconsequenz verfallen wollen — mit der circumscriptiven Bezeichnung: „Schach im ernsteren Sinne" zu belegen oder es kurzweg „Schach" im Unterschiede zum „Schachspiel" zu nennen, und mit Reserve will ich nur noch bemerken, dass es vielleicht kein anderes Denkgebiet giebt, das den Charakter des Spiels, der Kunst und der Wissenschaft zugleich so an sich trüge, als wie das ganz besonders beim Schach der Fall ist.

Ob diese Mehrseitigkeit nun ein Vortheil oder ein Nachtheil sei, bleibe dahingestellt. — Andrerseits behaupte ich jedoch, dass das Schach für den, der von den „Abarten" Spiel und Kunst ganz absieht, unter Umständen eine ernste und selbst tief wissenschaftliche Beschäftigung werden kann. Entbehrlich ist wohl jede Kenntniss, so denn auch das Schach; ob es lucrativ genug — das ist hier, wie bei den andern Wissenschaften, welche auch alle vom Individuum bedingt sind, eine Frage, die im praktischen Leben erst ihre Antwort findet.

Das Schach, von dieser Seite besehen, sei der Zweck der vorliegenden Arbeit. Ich bemerke zunächst, dass dieser Versuch Solchen zugedacht ist, die im Schach über die Spielgrenze hinweg dem Gebiete des Ernstes zustreben. Ich hoffe bei dem denkenderen Theile derselben ob dieser „Theorie der Irrungen" keiner Missbilligung zu begegnen. Sollten Andere hierin eine Schmälerung der Schachwurde erblicken, so beruhigt mich das Bewusstsein, dass das Bekenntniss der Irrungen eine derogatorische Thatsache gerade nicht ist; dass die Irrungen in den meisten intellectuellen Kundgebungen ein riesiger Hebel sind, die zu kritischen Erörterungen die fast ausschliessliche Veranlassung zu sein pflegen, und dass die Wahrheit ein gar selten und glimpflich Ding ist, zu der wir nur dann gelangen, wenn wir die Irrungen möglichst gründlich niedergekämpft.

Innerhalb der Spielgrenze, so lange man sich noch nicht eingehender mit dem theoretischen Schach beschäftigt, hat man wohl noch keine richtige Vorstellung, wie mächtig die Denkkraft arbeiten und ringen muss, um wenigstens jenen Zug zu finden, der im Verhältniss zum augenblicklichen Stande der Dinge und zur Denkkraft des Gegners der beste ist. Nur auf dieser Stufe der Erkenntniss lernt man das Wort „Schach“ eigentlich würdigen und nur wenn man es gehörig würdigen kann, ist Hoffnung vorhanden, dass es auch mit Erfolg erlernt werden wird. — Aber Niemand kann es, selbst auf diesem Gebiete angelangt und heimisch geworden, noch sagen: er habe nichts mehr übrig; denn das Schach ist — ich möchte sagen — geradezu bodenlos, grenzenlos in seinen Combinationen, oder doch wenigstens so weitgefildig, dass es getrost vor ein Fragezeichen gestellt werden kann: ob der menschliche Geist und Fleiss es wohl je dahin bringen wird, „alle denkbaren Phasen der Schachcombinationen vollkommen in seine Gewalt zu bekommen!“ Und eben hierin liegt der tiefe Werth und eben hierdurch ist die Fähigkeit der „Steinführung“ so vielfach graduirt, dass Einer, oder, wenn wir weniger concret sein wollen, Einige stets die besten, mächtigsten Kämpfer sein werden — und zu dieser Hoffnung ist jeder gesunde Denker berechtigt, denn diese Hoffnung ist Gemeingut.

Um dieser Hoffnung in sich Raum zu gewähren, muss der Wille gegeben sein, dem Schach sich eingehender zu widmen. Und wenn auch einige seltenere Ausnahmen schon von Natur aus mehr Glück und gute Gedanken, Kaltblütigkeit und Umsicht in sich vereinen, und wenn auch ab und zu einzelne naturwüchsige Phänomene auftauchen, so ist dennoch im Allgemeinen das erste Erforderniss, stark im Schach zu werden: vor keiner Arbeit zurückzuschrecken! Der Wille und der Muth zur Arbeit aber sind identisch mit dem Begriffe: Beruf. Wer nun diesen Beruf in sich fühlt, thut am richtigsten, die Sache am rechten Ende anzufassen: Die Anleitung zu diesem richtigen Anfassen ist es, was in unserer gesammten Literatur so mangelhaft und soviel wie gar nicht vertreten ist; das ist die Ursache, dass das höhere Schach die bittere Errungenschaft einzelner kraft- und schwungvoller Geister wurde, da ihnen zufällig so viel Zeit und Gelegenheit ward, um sich selber Wege zu bahnen, um sich selber Resultate zu schaffen, die ihnen die gebührende Anerkennung erzwangen:

aber sie werden es gewiss und gerne zugestehn, dass wenn sie den Weg, den sie sich erst selbst suchen mussten, an der Hand eines treuherzigen und genug theoretischen Fachkundigen eingeschlagen hätten, ihnen viele Mühen erlassen gewesen und sie nichtsdestoweniger, nur jedenfalls in kürzerer Zeit, zu dem gewünschten Resultate gelangt wären. — Aber! sie hatten Zeit und Gelegenheit, und dazu den Geist. Wenn nun einer Geist auch hat, Zeit und Gelegenheit ihm jedoch zu so riesiger Arbeit mangeln, dann kann das Talent füglich verkümmern.

Ich will, so viel ich kann, diese Riesenarbeit durch gegenwärtigen Beitrag und in ihm dadurch zu erleichtern trachten, dass ich meine diesbezüglichen Gedanken und Erfahrungen in ihren Hauptzügen ohne Rückhalt meinen Schachgenossen übermittle, ohne mir zuzumuthen, dass all dies erschöpfend genug sei; denn in diesem Punkte kann ich nur den Wunsch aussprechen, dass unsere Koryphäen ihre contemplativen rationellen Errungenschaften, die sich besonders über den Modus des schachlichen Denkens, Forschens, Ausharrens und über einen jeden inneren Vorgang, welcher die Tüchtigkeit der Partie erzweckt, ausdehnen und in beiläufig ähnlicher Weise, als das hier versucht wird, der Schachwelt vorlegen möchten; denn erst dann könnte ich vollkommen überzeugt sein, dass der Schachwelt Unschätzbares geboten wäre.

Ich habe mir die Aufgabe so gestellt, dass ich den Schachfremden keine tiefer eingehenden Analysen liefere, da diese im Sinne der heutigen theoretischen Anschauungen gut, recht gut ausgebeutet sind und werden; und wenn ich mich später auch auf die Analyse einzelner Partien einlasse, so geschieht das nicht, um zu zeigen, welche Züge die besten seien, sondern um zu zeigen, welchen Werth ein Zug als solcher haben könne, und um dann zu zeigen, in welchen Zügen eine Irrung liege und in welchen Zügen eventuell die Rückwirkung der Irrung eintrete. Ich will mich daher in Vorliegendem hauptsächlich mit der möglichsten Verminderung der Irrungen in den Zügen befassen, also nicht angeben, welcher Zug gemacht, sondern wie ein Zug gesucht und erwogen und gefunden werden soll, um von Irrungen möglichst frei zu sein. Das hiesse also: den besten Zug zu suchen.

II.

Der beste Zug an sich.

Ein Zug muss den gegebenen Verhältnissen entsprechend jedenfalls der beste sein — das ist wohl unbestritten; ob wir aber berechtigt sind, Anspruch zu machen, den besten Zug, und in allen Fällen, zu finden, das ist eine andere Frage. Hierzu bemerke ich, dass, vermöge der undurchdringbaren Tiefe der Combinationen, der beste Zug nur dann denkbar ist, wenn wir ihn als den occasionell besten bezeichnen, erkennen und uns damit begnügen. Das ist allenfalls genug; denn der Zweck der Partner ist: zu gewinnen, zu siegen.

Wenn wir nur denjenigen Zug finden, der einerseits der momentanen Lage mit Rücksicht auf die Zukunft den Sieg berechnet, anderseits aber, der Combinationskraft des jeweiligen Partners verglichen, sich als ausreichend bewährt, so können wir des Erfolges ziemlich gewärtig sein — nur möge man beides: die Lage und besonders die Stärke des Gegners nicht irrig beurtheilen, und hierbei geht man am sichersten vor, wenn man sich immer dem stärksten Partner gegenüber wähnt —: allzu correct schadet nicht. Durch Obiges ist vielleicht der Reputation des besten Zuges Eintrag geschehen; aber jedenfalls nicht böswillig.

Den besten Zug in ununterbrochener Aufeinanderfolge zu finden ist eigentlich nicht recht denkbar — es wäre auch keine besonders erfreuliche Errungenschaft; nun gar den absolut besten Zug gedacht, müsste eine jede Eröffnungsart bis zum Schlusse der Partie allemal denselben Verlauf nehmen: wir hätten eine gewisse, sich immer gleichbleibende Schablone, deren Mysterien wohl jedem rechnenden Denker zugänglich wären, nach geschehener Ergründung jedoch so entschiedenen Abbruch litten, dass jener ewigfrische und ewigfesselnde Zauber, der das Schach, so wie es ist, aufs Vortheilhafteste charakterisirt, unbedingt in die Brüche ginge.

Einen relativ besten Zug im Einzelnen und den jeweiligen Verhältnissen angemessen, muss es in allen momentanen Verhältnissen geben; diesen besten Zug wenigstens zu suchen, sollte streng genommen die gewichtigste Aufgabe sein. Ob man ihn

findet und wirklich ausführt — das bleibe einstweilen dahingestellt. Man kann diese Aufgabe bis zu einer gewissen Grenze nur dann irgendwie lösen: 1. wenn man sich hinlängliche Kenntnisse erwarb; 2. wenn man der Partie alle Aufmerksamkeit und Geisteskraftanstrengung widmet; und 3. wenn man die hier zu gebenden Andeutungen genau auffasst und stets befolgt.

Die Kenntnisse, die hierzu schon vorausgesetzt werden, schöpft man aus den besseren Werken, indem man das aus diesen Geschöpfte praktisch irgendwie zur Reife bringt. Die ungetheilte Aufmerksamkeit und Geisteskraftanstrengung besteht in einer aus-dauernden, erschöpfenden, erfinderischen Ausarbeitung, in einer consequenten, unverdrossenen Durchdenkung mehr oder minder nahe gelegener, eigener oder gegnerischer Möglichkeiten — das heisst, in einer geistigen Arbeit, die ein möglichstes Klarwerden über die relative, annähernde Optimität des Zuges, und die Fähigkeit, genaue Rechenschaft über alle möglichen Folgen des Zuges legen zu können, resultiren soll.

Die Kriterien des in bisher dargelegtem Sinne zu verstehenden besten Zuges am kürzesten zusammen zu fassen, gelänge am besten so, wenn man nach geschehenem Zuge des Gegners jenen Zug suchte, welcher unter den gegebenen Verhältnissen der nach aller berechenbaren Wahrscheinlichkeit solideste wäre. Ob er das wirklich ist, erkennt man vorläufig daran, dass durch ihn für uns Verstärkungs- oder Deckungsrevolutionen geschehen; dass er unsere Entwickelung befördert; dass er keine unserer Figuren wesentlich behindert; dass er unsere Stellung consolidirt und dem Gegner die Möglichkeit einer Offensive nicht einräumt — denn sobald der Gegner einen Zug thut, der uns incommodirt, beeinträchtigt oder gar gefährlich ist, so ist das ein Zeichen, dass wir schon etwas thaten oder unterliessen, was diesen Zug ermöglichte, d. h. was eine auffallende Irrung war, dessen Rückwirkung nun in diesem Zuge deutlich sich offenbart. Wir erkennen es ferner daran, dass der Zug mit einer gewissen Anzahl voraus berechneter und wohlerwogener beiderseitigen Züge, in denen sich der Keim unserer Pläne offenbart, in logischem Einklange steht, und schliesslich dass er das Bewusstsein auf eine eigenthümliche, angenehme Weise befriedigt, da er durchfühlt, durchdacht und durchrechnet ward. Geschieht der beste Zug aber von Seite des Gegners, so wirkt er auf uns ebenfalls überraschend: wir fühlen gleichsam seinen Werth, seine

Kraft. Die ununterbrochene Folge von solchen besten Zügen wäre für den, der sie findet, der sicherste Gewinn, denn ein jeder gute Zug ist eine Sprosse zur Leiter, worauf man zum Siege sich emporschwingt.

Um diesen besten Zug zu suchen und zu finden, merke man sich Folgendes: Man trachte mit der Wahl der sich darbietenden Züge vollkommen ins Klare zu kommen und ruhe nicht eher, als bis man diese Klarheit gleich einem Krystall vor sich hat. Hierzu sei bemerkt, dass es in einer Partie zuweilen schwere Momente giebt, und zwar dann: 1. wenn uns keiner der zunächst sich darbietenden Züge für den ersten Rechnungsversuch als hinreichend dünken mag, und 2. wenn im Gegentheil mehrere Züge gleich gut zu sein scheinen. Hier überlege man scharf, rechne genau, erwäge alle Möglichkeiten, scheue keinen Zeitaufwand, denn von solchen Momenten hängt oft die Entscheidung ab, und hier ist der Ort, wo ich über die höchste, unverdrossenste Aufmerksamkeit und Ausdauer Eingehenderes sagen muss.

Der Grund zum Verluste der Partie liegt meist in dem Fehler, dass man nicht tief genug und nicht genug ausdauernd „bis zum Abschlusse einer Combination“ rechnet. Man verfolgt die Combination nämlich in ihren Hauptzügen bis zu einer gewissen Stelle, die aber meist nicht fern liegt, und wo man etwas zu bemerken oder blos zu ahnen **scheint;** man begnügt sich meistens mit diesem Scheine und — der Zug ist geschehen. In Details lässt man sich oft gar nicht ein; die gehen sammt einer Anzahl mit ihnen verbundener Ideen ungeahnt vorüber: wir ahnten sie nicht — sie dauern uns nicht und oft liegen eben in derlei „Ungeahntem“ möglicherweise die besten Mittel zum Siege.

Freilich gehört zu solcher Arbeit viel Beharrlichkeit; diese lohnt sich jedoch stets auf das Dankbarste. Darum schaue man jede Combination wenigstens mehr als bloss einmal durch. Es geht damit oft recht sonderbar; geschah mir's doch nicht selten, wenn ich Meisterpartien durchstudirte, und das recht aufmerksam, dass ich zu Momenten gerieth, wo ich trotz langen Nachdenkens keinen hinreichenden, rettenden Zug fand, und — als ich im Buche nachsah, da geschah ein so naheliegender Zug, den ich rein seiner Nähe wegen übergangen haben musste. Ich war im ersten Augenblicke ganz verblüfft, denkend: der Zug sei ja nicht

ausreichend! aber ein nächster Augenblick überzeugte mich eines Besseren — alles lag klar vor mir — der Zug war richtig der einzig rettende! — Hieraus hatte ich gefolgert, dass wenn ich nur noch ein wenig mehr, aber auch schon Anfangs gründlicher gerechnet hätte, mir der Zug nicht entgehen hätte dürfen. Ich folgerte dabei im Wege der Analogie, dass: wenn ein Zug fürs erste auch schwach, nichtssagend erscheint, man aber die darauf folgenden Züge genau durchdenkt, so findet sich oft manches, was den Zug factisch als einen guten — ja mitunter als den besten erscheinen lässt. — Freilich sind das Dinge, die leicht gesagt und auch leicht verstanden sind, aber deren effective und rechtzeitige Anwendung vielleicht eben durch diese Leichtigkeit meist versäumt wird — und das ist wirklich der Fehler der meisten leicht- und flüchtiggewohnten Praktiker; denn wären zur Meisterschaft wenige aber grosse Dinge erforderlich, gäbe es vielleicht mehr Meister als so, wo kleine, aber unzählige Einzelnheiten stets vor Augen gehalten sein wollen.

Dieses Raptim, dieses Ueberstürzen ist oft der einzige Fehler eines manchen, sonst mit allen andern Erfordernissen bestens ausgestatteten Denkers. Das Auge durchfliegt nämlich alle Steine und bleibt bei der sich nächstbietenden Möglichkeit, respective Nothwendigkeit hangen; nun durcheilt der Geist, natürlich ebenfalls im Fluge, die nächsten Chancen dieser Möglichkeit, dieser Nothwendigkeit. Das Auge fliegt weiter, der Geist ihm nach — und so fort, bis alle nächstliegenden Züge die Revue passirten und weil das alles so raptim geschah, kommt man schwer und schlecht ins Klare, oder besser: man kommt auf Irrwege, man bleibt oberflächlich, man zieht schlecht!

Jedenfalls hat es was auf sich, dass jener Zug, der sich zunächst bietet, welcher auffällt, genauest erwogen werden soll, weil er oft factisch der beste ist; allein die unbemerkten Züge sind eben so oft die richtigeren, und schon aus diesem Grunde muss das verhängnissvolle Raptim abgelegt werden.

Das Auge suche schnell und finde schnell, aber der Geist rechne das Gefundene aufs Correcteste durch; hierdurch wird auch noch dem Uebelstande vorgebeugt, dass man nicht so häufig schöne Ideen unentdeckt lässt, und was gewiss wichtig ist: das wohlüberlegte im Sinne des eben Gesagten gepflogene sorgsamgenaue Rechnen ersetzt bei vielleicht nicht sehr starken oder

noch nicht genugsam geübten Streitern solche Eigenschaften, die sie oft starken Gegnern gegenüber zum Siege führen, d. h.: unverdrossenes Nachdenken und unbeirrte Aufmerksamkeit können oft bedeutende theoretische Mängel ersetzen. Man merke drum folgendes Axiom, worin in Kurzem beiläufig Alles gesagt ist, was bisher des Längeren erörtert ward: „Halte nach jedem Zuge sorgsamen **„Ueberblick“** über den Stand der Dinge am Bret, und ebenso sorgsamen **„Ausblick“** nach weiteren Möglichkeiten!“

Man denkt sich oft beim flüchtigen Durchgehen der betreffenden Chance: „Nun, so weit sehe ich's — so wird es vorläufig recht sein — das Uebrige wird sich schon machen, wenn es drauf und dran kömmt!“ — Das ist eine falsche Auffassung, die zuweilen fatal wird, denn mit dem „Gesehenhaben“ hat es gar oft nicht seine Richtigkeit, da der Gedanke meist nicht bis zu Ende ausgeführt, und so weit er ausgeführt ist, gar leicht einen nur halb erwogenen Zug mit enthält, und es kann in diesem Zuge ein Fehler verborgen sein; zieht man ihn, hoffend, dass das Uebrige schon von selbst sich ergeben werde, — so wird dies „Uebrige“ oft eine sonderbare Wendung nehmen, da es uns bis zu dem „Uebrigen“ schon recht arg ergehen kann, indem wir dies „Uebrige“ auf eine überflogene, morsche Grundlage gebaut haben dürften!

Das Uebereiltziehen bezieht sich nicht blos auf das, wenn man zog, ehe man überlegte, sondern auch auf das, wenn man den Zug nicht nach klarer, durchgefühlter Ueberzeugung thut, und hiezu ist eine beträchtliche moralische Kraft erforderlich, die man aber eben nur durch viele Uebung im Ueberwinden der Ungeduld erreichen kann.

Zur ferneren Festsetzung der Begriffe über den besten Zug dient sodann der Umstand, dass es wirkende und rückwirkende Züge giebt, die in der Eröffnungsperiode eben so gut vorkommen wie später; also ein jeder Zug hat seinen Moment oder seine Momente, wo er wirkt oder rückwirkt. Bei eingehenderer Prüfung der Eröffnungen einzeln oder der Partien überhaupt findet man diese Momente in der That. Wie sich nun diese Wirkung oder Rückwirkung erweist, so war der betreffende Anlass gebende Zug: hat er einen Moment zur Folge, wo man seine Wirkung auf den Gegner wahrnimmt, so war der Zug ein guter, und zwar in dem

Grade gut, in welchem seine Wirkung eine mässige oder kräftige ist, und diese Gute ist gleichsam multiplicirt, wenn der Zug öfter durch seine Wirkung sich bemerklich macht. — Wirkt ein Zug aber auf uns selber zurück, so war er uncorrect.

Kann man wohl diese Momente der Wirkung und Rückwirkung immer erkennen und auf den Anlass gebenden Zug zurückführen? Ja! Durch die Verwebung mit der Wirkung und Rückwirkung anderer Züge ist diese Erkenntniss oft hochst schwierig, aber die Ausdauer uberwindet diese Schwierigkeit in den meisten Fällen und resultirt, dass man die hohe Wichtigkeit der so kategorischen Eroffnungstheorie und der Züge uberhaupt würdigen lernt und ist somit beim Suchen des besten Zuges von hoher Bedeutung. Auch lernt man durch obige Erkenntniss mit vollem Bewusstsein die Steine lenken, indem man die Fähigkeit erlangt hat, die Momente der Wirkung und Ruckwirkung auf den Zug selbst zurückzuleiten.

Es muss ein jeder Zug ohne Ausnahme Wirkung oder Rückwirkung resultiren; indessen giebt es Züge, die mehrere Momente haben, von denen einige wirkend und einige rückwirkend sich äussern. In diesem Falle geschieht die Werthschätzung des Zuges nach dem Plus oder Minus des Wirkens oder Ruckwirkens. Beste Züge sind es nie. Unterlassene beste Züge mahnen zu gewissen Momenten empfindlich an die Sünde dieser Unterlassung, und so riesig die genaue Durchdenkung, Ermoglichung und Durchführung des nun Gesagten auch sein mag, so sehen wir daraus doch wenigstens so viel, dass es einen Modus giebt, wonach man den in unserm Sinne besten Zug wohl finden könnte.

Ferner mag noch erinnert werden, dass ein Zug vortheilhaft und nachtheilig, und zwar unmittelbar oder mittelbar gut oder schlecht sein kann. Mittelbar, wenn er das Reproduct eines früheren Zuges ist; also: ein guter kann die Folge eines schlechten des Gegners oder eines guten eigenen Zuges sein, oder des Einen oder des Anderen allein, indem diese vorhergehenden Züge die Möglichkeit zur Idee des guten Zuges einräumen. Nicht so verhält es sich mit dem schlechten Zuge; dieser ist selten — nur wenn er ein gezwungener — die Folge eines früheren schlechten eigenen oder eines guten feindlichen Zuges, sondern ist meist an und für sich auf flacher oder falscher, unmittelbar vorangegangener Combination — auf Irrung beruhend.

Die Hauptzüge haben zumeist ihren Sitz in der Eröffnung und begründen eventuell die Wirkung in die Ferne; seltener sind sie in der Mittelpartie; hier prädominirt das „Junctim“ und die logische Nothwendigkeit, welch letztere in der Endpartie fast ausschliesslich vorherrscht, da hier ein jeder Zug, als durch frühere Züge angelegt, ermöglicht erscheint. Jedenfalls spielt in allen drei Phasen der Partie die Art des Suchens und Rechnens eine charakterisirende und entscheidende Rolle.

Gewährt einer unserer Züge dem Gegner auch nur geringe Vortheile, so sagen wir: unser Zug war nicht gut, schwach; gewährt er ihm entschiedenen Vortheil, so nennen wir das einen schlechten, einen verderblichen Zug; ein Zug aber, welcher riskirt, ist conditionell und kann für uns vortheilhaft oder verderblich werden, je nachdem wir ihn sicher oder minder sicher durchgerechnet und geprüft haben, oder je nachdem ihn Gegner falsch oder richtig aufgefasst hat. — Wir haben ausser diesen Klassen ferner: verspätete Züge, die sich folgerichtig an die Unterlassung eines früheren Zuges knüpfen; vorzeitige, an deren Statt erst andere Züge nöthig waren; Zwangszüge, die infolge eines früheren nun geschehen müssen; letztere sind selten positiv gut, können jedoch für den Augenblick die besten, das „einzige Remedium“ sein, und sind sogar manchmal durch ihren eventuellen Werth von kräftiger Wirkung in die Ferne. Passive, unnütze, nichtssagende Züge geschehen aus mangelhafter Uebersicht der Position und sind vorläufig, sowie auch in der Folge, von keinem Nutzen. Indifferente unterscheiden sich von passiven dadurch, dass sie nicht aus Irrung, als vielmehr vorsätzlich geschehen, wie z. B. beim zwecklosen Abtausch u. s. w. Abwart- oder Tempozüge können oft gut — die besten — sein und haben die grösste Umsicht zur Grundlage. — Diese Sortirung, so überflüssig sie auch scheint, ist es nicht so ganz; besonders wenn man bedenkt, dass durch die Vornahme, durch die praktische Anwendung dieser Classification das Suchen des besten Zuges erleichtert wird, indem wir eine taktvollere Unterscheidung und ein richtigeres Urtheil erlangen können. — Eine weitere und eingehendere Classification aller im Schach überhaupt vorkommenden Züge, behufs einer Werthbestimmung, einer ziffergemässen Taxirung der Züge, der Position und sonach der ganzen

Partie — findet sich in dem späteren Abschnitte: Analyse des Partiewerthes.

Oben habe ich erwähnt, dass Eines der Kriterien des besten Zuges ist: dass er mit einer gewissen Anzahl voraus zu berechnender beiderseitiger Zuge, in denen sich der Keim unserer Plane offenbart, in logischem Einklange steht. Hiermit ward gesagt, dass einerseits die künftigen Zuge des Partners, andererseits aber der etwa gefasste und uns erfüllende Plan von schwerer Bedeutung sind. Was das erstere anbelangt, so pflegt es häufiger als nicht vorzukommen, dass der Gegner einen ganz anderen Zug thut als den, welchen wir in unserer Vorausberechnung angenommen haben. Das macht freilich Arbeit und ist mitunter recht fatal; jedoch auf dieser Thatsache eben beruht zunächst die Möglichkeit des Gewinnens oder Verlierens; dies ist eine der bedeutendsten Eigenthumlichkeiten des Schach, dies ist das immense Gebiet der Irrungen; dies ist die Quelle jener unergründlichen Tiefe und Schonheit, die das Schach bietet! Denn, wurden alle von uns vorausberechneten Zuge — gesetzt man fände allemal den besten — in der That auch geschehen, so wäre unsere Geistesarbeit keine Combination mehr, sondern wurde vielmehr zu einem auf concreten Gesetzen der Nothwendigkeit beruhenden Errathen einer gewissen Anzahl von Zugen zusammenschrumpfen, während und nach welchen uns nichts weiter ubrig bliebe, als ein successives Fortsetzen und Anstückeln des höchst einfachen, auf dem Rade positiver Gesetze gesponnenen Fadens, woraus ein stets in sich zurückkehrender Mechanismus mit sehr geringer oder gar keiner Abwechslung entstehen würde, während so wie es ist, die Mannigfaltigkeit eine illimitirte bleibt und dem Geiste der Born der Unendlichkeit geoffnet steht, aus dem er nach der Weisung der Umstände, d. h. des Gegenzuges, dieses Regulators aller Entwürfe, nach jeweiligem Bedarf zu schöpfen vermag. Und je nachdem eben der Geist fähig und gewohnt ist, in die Tiefen der ihm zur Wahl stehenden Mittel zu dringen, so ist der Erfolg seiner Bemühungen ein mehr oder minder glänzender.

Wenn nun der in unserer Berechnung angenommene nächste Zug des Gegners nicht geschieht, sondern ein anderer, dann merke man Folgendes: Man suche, ehe man zieht, die nächsten und besten Züge des Gegners und setze diesem im Geiste die unsrigen entgegen, oder man suche unsere moglichst besten und nächsten

Züge und setze ihnen die des Gegners entgegen. Hieraus entsteht natürlich eine Combination, die, fortgesponnen, zu einem minder oder mehr bedeutenden Resultate führen muss — und hier, aber erst hier höre man zu rechnen auf und thue den erkorenen Zug, wenn das Resultat schon festgesetzt ist.

Bemerken wir, dass der Gegner wirklich die von uns gesetzten nächsten Züge ausführt, so bleibt es beim eben Combinirten; sobald er jedoch einen Zug thut, den wir zwar voraussahen, aber nicht berechneten, weil er uns nicht so gut vorkam als die von uns aufgenommenen, so haben wir auf das Gründlichste zu erwägen, wie es wohl besser sei, so wie wir's setzten, oder so wie der Gegner zog? und sofort beginnen wir eine fernere, auf diesen soeben geschehenen, unerwarteten Zug gebaute Combination wie zuvor und setzen dies nach jedem Zuge des Gegners fort bis ans Ende des Kampfes.

Haben wir nämlich gefunden, dass der unerwartete Zug ein weniger guter war als der von uns gesetzte, so haben wir Terrain gewonnen, wir haben einen Fehler des Feindes voraus, wir können beim Weiterbau unserer Combination auf die somit entstandene Blösse des Gegners Rücksicht nehmen; nur sei man behutsam bei der Aburtheilung, damit es uns etwa nicht geschähe, dass der Zug des Gegners factisch besser sei als die von uns gesetzten und wir in eine gefährliche Stellung geriethen. Finden wir hingegen gleich selber, dass der Zug des Partners besser sei als die von uns gesetzten, dann — dann haben wir gefehlt! Dann war unser auf diese Irrung gebauter, eben gethaner Zug ein Fehler, und wir müssen nun Alles anwenden, um diesen Fehler, namentlich durch schärfere Richtigkeit unserer Rechnungen, unserer Logik und dadurch wieder gut zu machen, dass wir den Feind in der Ausbeutung dieses Fehlers, wenn nöthig durch einstweilige „Consolidirungsarbeit", behindern, und zwar so lange, als bis die Partie nicht ausgeglichen ist. Dann beginnt wieder dieselbe Combinationsmethode wie oben.

Aus dem Gesagten ist es — denke ich — klar, dass wenn sich beim erwähnten Combiniren eine Auswahl von Zügen des Gegners darbietet, man sich den erwählen soll, welcher uns der beste dünkt; mit diesem Dünken aber dürfen wir nicht zufrieden sein. Das Durchcombiniren aller Gegenzüge wäre jedoch eine Arbeit, die zu viel Zeit absorbirte. Daher muss man sich die Sache abkürzen: „Man berechne und festsetze blos die für den

nächsten Zug sich darbietenden mehreren Züge — und dies ist eine conditio sine qua non! Für die nachfolgenden Züge unserer Combination aber nehmen wir blos jenen einen Zug von allen, den wir vermöge unseres Taktes als den besten erkennen. Dieser „Takt“ ist relativ und individuell; bei den Einen ist er stark ausgebildet, bei den Anderen weniger. Letztere müssen also diesen Takt mit Zeit und Ausdauer aufwiegen. Sie werden langsam vorgehen müssen, aber besser langsam und gut als rascher und schlecht — und so geschieht die Weiterführung des Rechnens, indem man die eben überwundene Arbeit so lange als correct betrachtet, als die Wirklichkeit mit unserer Theorie übereinstimmt.

Man thut gut, wenn man die nächstfolgenden zwei bis drei auffälligsten Züge des Gegners aufs möglichst Genaueste festzusetzen und zu sondiren sucht, und zwar jedesmal jenen Zügen entsprechend, die zur Wahl vorliegen. Hier bietet sich die Schwierigkeit, dass man auf Grundlage eines jeden der festgesetzten Züge die obigen Berechnungsmethoden anwenden muss, um den besten aus ihnen herauszufinden. Nur hüte man sich, dass man sich nicht einen scheinbar guten Zug statt des wirklich guten anthue. Hat man sich nun aber zu einem bestimmten Zuge entschlossen, so prüfe man ihn erst, bevor man ihn ausführt, auch noch darauf, ob er „**nothwendige** Consequenzen“ habe und bis zum wievielsten Zuge diese reichen und berechenbar sind.

„Man untersuche vor allen Dingen den in Aussicht genommenen eigenen Zug in seinen Consequenzen bis zu einem erweislich vor- oder nachtheiligen Resultate, mit Berücksichtigung der nächstgelegenen, naturlichsten, opportunsten oder gar nothwendigsten Gegenzuge und der hieran sich knüpfenden wichtigsten Varianten; dann halte man Revue über alle nur denkbaren halbwegs plausiblen Gegenzuge mit ihren Consequenzen bis — wenn nöthig auch weiter als in den dritten bis vierten Zug.“

Das stets vor Augen zu halten ist eine bedeutende Mühe; aber eben hieran schliesst sich die freudige Hoffnung, dass ein bis nun ziemlich mittelmässiger Praktiker nach gründlicher Auffassung und Anwendung der in vorliegendem Versuche gegebenen und zu gebenden Massregeln in den Stand gesetzt sein wird, musterhaft geführte Partien zu liefern, die sich von den Partien der routinirten Meister aber dadurch unterscheiden werden, dass sie

ungleich mehr Zeit in Anspruch nehmen. Es ist freilich ein Uebelstand, ein grosser Uebelstand, wenn man, um den richtigen Zug zu finden, zuweilen eine halbe oder ganze Stunde lang denken muss; es ist aber trotzdem kein so grosser Uebelstand als das schlechte Spielen, als das Fehlen selbst, da es nicht wie dieses regelmässig eine Niederlage involvirt.

Es giebt also einen sehr charakterisirenden Unterschied zwischen einem mittelmässigen Praktiker nach bisheriger Anschauung und zwischen einem solchen nach meiner bisherigen Auseinandersetzung, wo sich Zeit und Partiequalität, also das „Wann“ und das „Wie“ des Zuges entgegenstehen. Der Mittelmässige in gewöhnlichem Sinne kann gerade so schnell und noch schneller mit seinem Zuge fertig sein als der Meister; der Zug fällt aber natürlich mittelmässig aus, das heisst: er berücksichtigt das „Wann“ und legt nicht genug Gewicht auf das „Wie“ des Zuges; während umgekehrt der Mittelmässige, wie ich mir ihn denke, ungleich mehr Zeit braucht, um den rechten Zug zu finden als der Meister, also den rechten Zug lange suchen muss, bis er ihn findet — er kann ihn aber finden, denn die Möglichkeit ist in seiner Hand, d. h. er berücksichtigt vorzüglich das „Wie“ und legt weniger Gewicht auf das „Wann“. Jener ist unterhaltlich, er langweilt wenigstens nicht, aber seine Resultate sind langweilig; während Dieser dem Partner - wohl nicht immer - sehr langweilig vorkommen kann; seine Resultate aber sind interessant. Jener hat Geläufigkeit, aber keine Richtigkeit; dieser hat Richtigkeit, aber keine Geläufigkeit. Jener muss, um sich zu vervollkommnen, besserer Resultate erst fähig werden, dieser hat die correct in sich wurzelnden Grundsätze mit möglichst geübter Promptheit in Anwendung zu bringen, also blos seine Langsamkeit abzulegen, und je beharrlicher er bei der bedächtig-correcten Weise bleibt, desto leichter wird sie ihm werden; sie wird ihm geläufiger und die Leistung eine allgemach schneller zu Wege gebrachte — nur soll eine gewisse Grenze der Langsamkeit nicht überschritten werden.

So viel muss übrigens Jeder anerkennen, dass die Arbeit eine colossale ist und auch beim besten Meister ihre bestimmte Zeit will. Jener schnellzügige „Spieler“ - denn für diesen ist die Bezeichnung gerechtfertigt — muss Eigenschaften erst erwerben - dieser, der bedächtig Rechnende, hat solche blos abzu-

legen; beides ist schwierig, beides will Arbeit und Uebung; welcher aber näher am Ziele sei, das möge nun Jeder beliebig beurtheilen, denn es ward schon Eingangs besonders darauf hingewiesen, ohne jedoch die Langweiligkeit blindlings zu verurtheilen, dass hier das Schach nicht als Spiel, sondern als ernste Geistesarbeit in Betracht kommt.

Die Geistesarbeit beim Schach ist lediglich ein Berechnen der zukünftigen „Möglichkeiten“ im Sinne der gegenwärtigen „Wirklichkeit“. Aus diesem Berechnen wird stets eine mehr oder minder complicirte, fernwirkende Combination, und das geklarte Ergebniss dieser Combination, die wohlerwogen gefasste Absicht — ist der Plan.

Der Plan steht mit dem besten Zuge in engster Verbindung und hat anfänglich vorwiegend die beste Entwickelung der Streitkraft zum Substrat. Später andert sich dies Substrat zur besten Verwerthung der entwickelten Streitkraft, d. h. zur Ueberwältigung der feindlichen Kraft. In beiden Fällen hat der Plan das Besondere an sich, dass er nur in Begleitung von besten Zügen gedeiht, in deren Ermangelung aber verkummert oder auch auf uns selber verderblich rückwirkt. Wenn im Entwickelungsstadium auch heftigere Angriffe vorkommen, so sind das bloss gleichsam Vorgefechte: sie sind stets Ausfluss einer auffälligen Irrung.

Plan und Vorausberechnung (Calcül, Combination) unterscheiden sich dadurch von einander, dass der Plan wesentlich auf die Erlangung eines positionellen oder eines siegesgewärtigen Endzweckes gerichtet, also geradezu ein Mittel zur Erlangung dieses Endzweckes ist, während die Vorausberechnung im Ganzen demselben Zwecke dient, zunächst jedoch stets erst ein Mittel zur Conception oder zur Durchführung eines Planes ist: beide stehen sonach dem Endzwecke ungleich nahe.

Den besten Zug zu suchen (als elementarer Rechnungsmodus), die Vorausberechnung (als Planelement) und ein Plan (als directer Siegeszweck) sind wohlzuunterscheidende Begriffe; sie verweben sich aber derart, dass Eines ohne das Andere nicht denkbar wäre — sie bilden die Dreieinigkeit des Schach. Es giebt hier keine Bevorzugung, keine Unterordnung, keine Werthverschiedenheit — jedes involvirt die beiden anderen. — Wie man den besten Zug suche, wurde anhier gezeigt und wird durch

die Kenntnissnahme des Weiterfolgenden noch fasslicher, wenn es bis jetzt nicht fasslich genug gewesen wäre — an welcher Unzulänglichkeit aber nicht so sehr die Art der Darlegung, als vielmehr der Umstand Schuld trüge, dass der Gegenstand ein äusserst zusammengesetzter und schwer zu lösender ist. —

III.

Sinn und Methode der Vorausberechnung.

Unter Vorausberechnung ist jene combinative Geistesarbeit zu verstehen, die auf Grund der Prüfung einzelner Züge einen verschieden weit in die Zukunft der Partie gehenden Calcül anstellt und aus diesem über den Werth der Züge, der Positionen und der Partie selbst jene Anhaltspunkte ableitet, ohne welche alles Schach ein zahllosen Zufälligkeiten preisgegebenes „Spiel“ genannt werden muss.

Die Uebung im Vorausberechnen ist eine der lohnendsten Arbeiten und ist übrigens zum Erfolg im Schach geradezu unerlässlich, denn wer ohne Vorausberechnung vorgeht, der **spielt** mit den Schachfiguren. Die Uebung im Vorausberechnen ist ausserdem sehr schwierig, denn es gehört eine schwungvolle Phantasie und, wie bei Allem im Schach, eine zähe Ausdauer dazu.

Um die erforderliche Ausdauer zu erlangen ist es von grossem Vortheile, wenn man sich in Partien und Gängen ohne Ansicht des Bretes, ferner im Lesen aufgezeichneter Partien — natürlich ebenfalls ohne Ansicht des Bretes — sowie im Lösen von Studienpartien und Problemen — aber ohne Rückung der Steine, also vom Diagramme weg — tüchtig übt. Vielleicht könnte Jemand einwenden, dass diese proponirten Vorübungen eine grössere Aufgabe sind, als die Hauptübung selbst —; das wäre aber eine gänzlich unmotivirte Ansicht.

Das Störende im Vorausberechnen besteht Anfangs hauptsächlich in dem Umstande, dass man das Bret vor sich hat, die Steine an ihrer Stelle bleiben, der Geist aber die zu berechnenden Züge, also die gezogenen Steine hindenken und die im Geiste

gezogenen, in Wirklichkeit aber stehen gebliebenen Steine wegdenken muss, so dass man im Beginn bei dieser Uebung oft versucht ist, die Augen zu schliessen, da der Geist auf diese Weise unbehinderter die Züge auszuführen wähnt — : das ist naturgemäss. Ich verweise übrigens in diesem Punkte aufs eigene Urtheil aller derer, welche es schon versucht haben, oder gar geübt sind, Partien auch ohne Bretesansicht zu lenken.

Man trachte sodann vor allem die Fertigkeit zu erlangen: eine möglichst beträchtliche Anzahl von Zügen, ohne sie wirklich auszuführen, sich zu vergegenwärtigen — also beim Anblick der stehengebliebenen Steine so zu sehen, als wären die Züge in der That geschehen. Dies ist um so wichtiger, als beim Mangel dieser Fertigkeit es sich häufig zu ereignen pflegt, dass man z. B. beim „Vorausberechnen ohne zu ziehen" nicht alle Chancen sofort bemerkt, während, wenn man dieselbe Combination mit ausgeführten Zügen zu versuchen genöthigt ist, vieles auffällt und bemerkbar wird, was früher verborgen blieb — und das kann auch dem Meister passiren. Im „Blindschach" Geübte haben hierin Vieles voraus.

Ich habe übrigens oft, sehr oft die Ueberzeugung zu gewinnen Gelegenheit gehabt, dass selbst bedeutende Meister, wenn man einzelne ihrer betreffenden Partien einer tiefergehenden Kritik unterzog, mit äusserst flachen, kurzwürzigen Vorausberechnungen, die oft nicht einmal diese Benennung verdienen, gearbeitet haben; auch existiren sogar Turnierpartien, die z. B. bei dem xten Zuge „aufgegeben" wurden, während doch im nächsten Zuge das Mat unausbleiblich erfolgt wäre. — Wie viele Partien giebt es z. B., die ganz bis zum entschiedenen Mat geführt wurden, ohne dass irgend ein Anhaltspunkt dafür vorläge, dass dies Mat schon mehrere Zuge vorher mit entschiedener Bestimmtheit wahrgenommen worden wäre. Hieraus nun lassen sich verschiedenerlei Folgerungen ziehen, die als ebensoviele Belege für die nicht weit gehende Vorausberechnung der Züge in den angehenden Partien zu dienen im Stande sind.

Es würde wohl Manchen von Interesse sein zu erfahren, wie viel Züge wohl vorausberechenbar waren. Hier giebt es keine bestimmte Ziffer. Die Entfernung der Combination hängt lediglich von drei Dingen ab: 1. von der Einfachheit oder von der Complicirtheit, d. h. von der Klarheit oder Verworrenheit, Kürze oder Länge des Planes; 2. von der Nähe oder Entfernung des be-

friedigenden Resultates, welches im Wege der Vorausberechnung gefunden wird — denn eher soll man zu rechnen nicht aufhören; und 3. vom Individuum selbst, so, dass zuweilen 4—5 Züge genügen, zuweilen aber auch 15—20 und auch mehr möglich und nöthig sind. Dies letztere kömmt um so häufiger vor, je gezwungener, je präciser die Gegenzüge zu werden beginnen und dadurch die Rechnung in weitere Fernen erleichtert erscheint; denn wenn wir einen Plan mit Hilfe unerschütterlich correct durchgeführter Combinationen verfolgen, so wird sich hierbei, wenn wir starr consequent bleiben, unser Plan immer mehr und mehr krystallisiren; die Gegenzüge werden immer bestimmter und nähern sich allgemach dem Zwange, die Vorausberechnung wird immer möglicher, klarer, positiver, und die Grenzen ihres Zahlengebietes erweitern sich oft ungewöhnlich.

Um dem Werthe und der Richtigkeit unserer eigenen Combination eine doppelte Garantie zu bieten, müssen wir uns so häufig als möglich an die Stelle des Gegners denken. Wir müssen, gleichsam seine Position gegen die unserige kehrend, bestimmen, wie wir wohl selber an dessen Stelle unsere Lage beurtheilen und wie wir diesem Urtheile gemäss ziehen würden, oder mit andern Worten: wir sollen im Geiste auch die Steine des Gegners durch gegen uns selber gerichtete Combinationen lenken. — Ueberhaupt trachte man Alles zu bemerken: Nichts soll an uns unbemerkt vorübergehen, wenn wir wollen, dass unsere Taktik unwiderstehlich sei. Hiezu könnten uns zunächst die Consultationspartien anregen, indem wir aus ihnen die Doctrin ziehen, dass Mehrere mehr sehen, mehr bemerken — wenigstens soll der Satz als solcher Anerkennung finden, wenn die Resultate, welche in den Consultationspartien zuweilen sich offenbaren, auch nicht schlagend genug sind und nicht immer die Richtigkeit dieses Satzes darthun.

Bei der Einzelperson könnte die Mehrheit der Personen am annähernsten dadurch ersetzt werden, dass man die Combination 2—3 mal durchrechnet; denn wie oft gehen Ideen ungeahnt und unbegriffen an uns vorüber wie verschleierte Nebelgegestalten — sonderbar! — Hieran knüpfen sich Gedanken, die auch in schachlicher Beziehung schwer in die Wagschale fallen dürften. Der Moment der Möglichkeit zur Auffindung einer — gesetzt — herrlichen Idee im Allgemeinen war gegeben; die Idee existirte in ihrer Verborgenheit, im Schwalle der Verhältnisse —

wir ahnten sie; wir waren auf ihrer Spur; wir sahen sie sogar in ihren allgemeinen Umrissen wie aus der Ferne; aber wir handhabten die Verhältnisse willkürlich und nachlässig; wir änderten die Verhältnisse im Sinne und im Grade dieser Nachlässigkeit; der Moment ging durch diese Veränderung vorüber und mit ihm die Gelegenheit und Möglichkeit die Idee je wieder aufzufinden, und wir setzen nun, dass jener Moment nie wiederkehrt — lebt diese Idee fort? Ist diese Idee gestorben? Diese Betrachtung kann vielleicht dazu beitragen, dass man mit dem Aufsuchen latenter und eventuell entscheidender Ideen auch im Bereiche des Schach gewissenhafter zu Werke gehen wird.

IV.

Die Planlegung im Allgemeinen und die Verfolgung einzelner Ideen im Besonderen.

Der Plan ist das Mittel zur Erlangung eines positionell oder materiell vortheilhaften Resultates. Die Summe solcher Resultate ist der Sieg. Der Plan bietet und entwickelt sich erst allmahlich während des Suchens des besten Zuges — während der Arbeit des Vorausberechnens; in ihm vornehmlichst liegt die Moglichkeit, die Irrungen des Gegners zu unserem Vortheile auszubeuten, und wenn wir hierin geschickt, energisch und consequent genug sind, so ist ein von Zug zu Zug deutlicher hervortretendes Schwachen der feindlichen Wirkungskraft die nothwendige Folge.

In der Regel gedeiht auch der beste Plan ziemlich spät zu einer sicheren Aussicht, und erst wenn diese sichere Aussicht schon vorhanden, erst dann tritt der Plan wirklich in Kraft; erst dann soll er mit Entschiedenheit zur Ausführung gelangen. So lange diese sichere Aussicht noch nicht geklärt ist, so lange ist der Plan noch im Entstehen und eigentlich ein Mittelding zwischen Combination und Plan; so lange bleibe man beharrlich bei der Combinationsarbeit und formulire seinen sich allmählich consolidirenden Plan dabei sachte, und gebe ihm eine bestimmte Ab-

rundung, dann scheitert unsere Absicht um so weniger; im Gegentheil, es gesellen sich noch andere Vorzüge bei und das macht es, dass die Erfolge des correcten Ausharrens in der Partie sich am Zielpunkte starr und unabwendbar ergeben. —

Nicht immer existirt ein Plan — es giebt Momente, wo man ganz ohne Plan zu arbeiten gezwungen ist, wo man blos combinativ wirken muss; ferner giebt es Momente, wo uns der Plan, wie erst erwähnt, in seiner primitivsten Gestaltung vorliegt. Plan und Combination unterscheiden sich also schon dadurch, dass jener nicht stetig unser Wirken begleitet, während diese die nie mangelnde treue Gefährtin ist, und ferner auch noch dadurch, dass die Combination der Abschluss eines auf die nächste Nothwendigkeit beschränkten Gedankens, während der Plan der Abschluss eines freien, oft weitgehenden Siegesgedankens ist; dort herrscht logische Nothwendigkeit, hier das Geniale — die ideale Freiheit vor.

Sobald eine Combination sich der Fesseln entledigt, sobald sie aus den Grenzen ihrer beengenden Gesetze heraustritt, tritt sie in eine der Anfangsformen des Planes, und sobald ein Plan das in ihm gelegene Geniale einbüsst, und in dem Maasse, als der Schwingenschlag seiner freien Bewegungen erschlafft, nähert und assimilirt er sich der Combination.

Die Combination, wenn sie nicht zu Irrungen verleiten soll, kann blos auf einen Punkt gerichtet sein. Der Plan hingegen kann mehrere Punkte ins Auge fassen und auf alle in Einem wirken; ferner ist die Combination zur selben Zeit und gebaut auf denselben Zug nur eine, während zur selben Zeit auch mehr als ein Plan in Wirksamkeit sein kann. Der Begriff des Planes erweitert sich hiermit, da er die Unterstützung eines andern Planes, oder anderer minder gewichtiger Nebenpläne nicht ausschliesst; er kann durch eine solche Complication zu einem hohen Grade der Vollkommenheit gedeihen. Die Combination isolirt sich, schliesst sich in ihre eigenen Grenzen ein, während der Plan sich an Nebenpläne, zum Schein oder zur Unterstützung der Hauptidee gesellen und gemeinschaftlich mit diesen angestrebt und dem entsprechend zur Geltung gebracht werden kann.

Die Combination ist mit Ausdauer, Correctheit, trockner Unbeugsamkeit, starrer Passivität zufrieden; während der Plan der

belebende Funke — die Seele des Kampfes, oft weniger correct als überraschend ist: er hebt in dem Erhaschen des richtigen Momentes an, in welchem die Kraft eines schönen Gedanken zur Geltung gelangt. Der Plan ist immer agressiv: die Combination kann hingegen auch defensiv sein.

Da man während des Suchens der besten Züge, im Flusse der Vorausberechnungen, auf die Fährte eines Planes stösst, so finde ich es für wichtig genug, darüber mich weitläufiger auszusprechen. Unwillkürlich taucht die Frage auf: warum wohl dieser Plan so ist wie er ist? Warum gerade dieser Sinn und diese Logik und beide in diesem Maasse in ihm vorhanden sind? Das Alles ist gewiss mehr Zufall, mehr Disposition als absolute Geisteskraft, und ich zweifle nicht daran, dass, wenn man unter ganz demselben Verhältnisse der Partie oder der Position an Geist und Gemüth anders disponirt gewesen wäre, derselbe Plan anders geistreich, anders schön, anders (mehr oder minder) erhaben ausgefallen wäre. Und auch durch dieses Merkmal unterscheidet sich der Plan wesentlich von der Combination.

Eine weitere Unterscheidung dieser beiden Begriffe ist die, dass die Combination im Anfange einer Partie entschieden vorherrscht, während sie im Mittelkampfe diese Entschiedenheit mehr oder minder der Planarbeit, besonders bei ernsten Kämpfen, abzutreten geneigt ist, indem eine gute Partie so angelegt sein muss, dass sie im Anfange trocken-stark, im ferneren Verlaufe aber genial-stark geführt werde — trocken-stark im Sinne der jeweiligen Combination, genial-stark aber im Sinne des jeweiligen Planes.

Das Suchen des besten Zuges ist das aufmerksame Forschen nach günstigen Momenten; die Combination vereint in vorsichtigen Berechnungen diese Einzelmomente (con und binare) zu Entwickelungs-, Befestigungs-, Angriffs- und Vertheidigungs-Momenten, während der Plan ein freier Entwurf ist und auf entscheidende Momente abzielt. Das Ergebniss der bisherigen Unterscheidungen also ist: Forschung, Rechnung und Entwerfung auf Grund der subjectiven Denkmethode.

V.

Natur und Grenzen der drei Partie-Stadien und die tactischen Grundlagen derselben.

Da die Operationen in den verschiedenen Phasen des Kampfes einen verschiedenen Charakter annehmen, muss ein vorsichtiger Schachpraktiker stets zu bestimmen trachten, wann er aus der ersten Phase — der Eröffnung — in die zweite, d. h. in die Mittelpartie, und aus dieser in die dritte, nämlich in die Phase der Schlussoperationen übergeht. Alle drei Phasen wollen anders behandelt sein; darum, wenn es auch nicht immer möglich sein sollte die Grenzen aufs präciseste festgesetzt zu erkennen, trachte man wenigstens den Irrthum in der Grenzfrage auf ein möglichst unbedeutendes Minimum zu reduciren, damit man durch falsche Erkenntniss nicht in eine falsche Behandlung der Partie verfalle.

Die Pione (Bauern) sind principiell der passive Schutz; aggressiv werden sie bloss ausnahmsweise, besonders wenn sie in die achte Felderreihe tendiren oder am Schlusse, wenn sie bei Abgang der meisten anderen Steine wichtig geworden sind. Die Springer sind die Plänkler, die Hetzer (Picadores) und kommen oft schon in der Vorpartie um — bleiben auch noch in der Mittelpartie und sind im heftigen Feuer der frühzeitig ermöglichten Mat-Operationen oft von sehr intensiver Bedeutung; aber am Schlusse sind sie das in der Regel nur bedingt. Die Läufer sind fernwirkende directe Angreifer — Vertheidiger nur wie jeder andere Stein oder als undurchdringbarer Körper beim Vorsetzen vor den bedrohten König u. s. w. Die Thürme sind das Geschütz zu den Operationen der Läufer. Die Dame ist der höchste Factor des Angriffs und der Vertheidigung, der Kern der gesammten Schachstrategie. Der König ist der Centralpunkt aller Hoffnungen und aller Sorgen, das Endziel aller Erfolge und aller Gefahren. Oder wenn wir einer Kriegsallegorie Raum gäben, liesse sich die gesammte Streitmacht als Armee folgendermaassen classificiren: 8 Abtheilungen Infanterie (die 8 Pione), 2 Abtheilungen

Cavallerie (die 2 Springer), 2 Abtheilungen Scharfschützen (die 2 Läufer), 2 Armeeparks (die 2 Thürme), ein Generalstab (die Dame) und ein Hauptquartier (der König).

Die Grenze der Eröffnung ist meist dort, wo der Eine einen derartigen Zug macht, dass er dem Andern durch deteriorirte Stellung der eigenen Steine Raum zu solchen Evolutionen giebt, die ihrer Entschiedenheit wegen schon das Gepräge der Mittel-operation an sich tragen. Bei schlechter Führung schliesst sich die Eröffnung früher, bei guter später ab; sie kann also schon mit dem 5. bis 6. Zuge und auch früher abgeschlossen sein, und kann hingegen 12—15 und noch mehr Züge lang währen.

Ob die correcte Partie-remise auch diese drei Phasen aufweist, mag dahingestellt sein. Ich schliesse hier jene Remission aus, wo z. B. Zwei mit einander spielen: der Eine geräth durch Unaufmerksamkeit in verhängnissvollen Nachtheil, giebt sich aber dann alle Mühe, entwirft z. B. einen etwa möglichen Remisplan und führt diesen erfolgreich durch: oder: der Eine geräth in entschiedenen Vortheil, dann macht er solche Fehler, dass Gegner nun seinerseits in Vortheil kömmt, und schliesslich können sich beide gegenseitig derart zugerichtet haben, dass sie wieder gleiches Spiel erlangten und hier entweder aus Artigkeit oder Zeitmangel, oder aus Anlass der blossen Egalität, oder aus Mangel aller Streitmittel und aus ähnlichen Gründen Remis bieten und nehmen.

Der Uebergang zum Mittelkampf muss nicht unbedingt einen Fehler des Einen zum Anlass haben; oft reicht der Umstand hin, dass der Gegner von mehreren gegebenen Zügen zwar einen guten, aber doch nicht den besten — nicht den vollständig die Sicherheit der Situation garantirenden Zug ausführt. Bei correcten Eröffnungen ist übrigens der Uebergang zu der Mittelpartie mit der Eröffnung am innigsten verwoben, und den Zeitpunkt, wann man in die Mittelpartie trat, kann am besten der Tact, der Instinct bestimmen.

Die Schlussphase bei nicht nullen Partien, auch Matoperation zu nennen, hat ebenfalls ihre charakteristischen und eigenthümlichen Nuancen. Wenn der Kampf auch nicht bis zum Mat geführt wird, so geschieht die „Uebergabe“ in der Regel blos dann, wenn es schon unzweifelhaft ist, dass, wenn der Kampf fortgeführt wird, das Mat bestimmt eintreten muss. — „Aufgeben“ heisst also, die Matoperation als richtig anerkennen und daher abzu-

brechen — was mit „abgekürzter Matoperation“ identisch ist. Die Schlussphase tritt entweder ein, sobald ein Plan derart gelungen ist, dass der Gegner, wenn auch nicht um Vieles, aber doch entschieden in Nachtheil gerathen ist — wobei nicht bloss die Anzahl der Steine, sondern auch die Position in Betracht kommen muss — also sobald der Eine im entschiedenen Vortheile und vorauszusetzen ist, dass, wenn Beide von nun ab aufs correcteste sich verhalten, das Endresultat ein Mat sein muss, denn dann ist die Partie über ihre Mitte hinaus, und der Kampf wird um die Entscheidung geführt; oder sobald der Ansicht Raum geboten erscheint, dass die Partie eventuell unentschieden enden könnte.

Die Eröffnung ist der Kampf um die beste Entwickelung der Streitkräfte; der Mittelkampf hat die Erringung eines entschiedenen Vortheils und sodann den Anschluss fernerer Vortheile, sowie die Behauptung und Benutzung derselben, um die Macht des Gegners zu schwächen, zum Zwecke, und die Schlussoperation ist ein Kampf um die Entscheidung auf Grundlage all dieser Vortheile, d. h. zunächst die Benützung der errungenen Uebermacht, um des Gegners Kraft entschieden zu brechen, aufzureiben, um dann bei überlegener Position den Gegner mit dessen geringerem, gleichem oder gar überwiegendem Streitmateriale in eine unrettbare Lage zu versetzen, und wenn er sich nicht ergiebt, mat zu legen.

Es ist schwer zu sagen, wo die Ursachen der Siege oder Verluste am häufigsten zu finden wären — in der Eröffnung, in der Mittel- oder in der Endpartie? Wir sehen oft regelrecht eröffnete Partien, die im Mittel oder am Ende eine schlimme Wendung nehmen; wir sehen correct eröffnete und in der Mitte richtig behandelte Partien oft dennoch fatal abschliessen. Hingegen giebt es zuweilen uncorrect eröffnete Partien, die sich im Mittel oder am Schlusse ganz schön gestalten — und ähnliche Absonderlichkeiten. Diese Erscheinungen constatiren somit abermals jene Eingangs betonte Theorie der Irrungen, indem wir auch hier die Ueberzeugung gewinnen, dass das Hauptgewicht in obiger Frage auf die „Irrung“ und namentlich auf deren Grade zu liegen kommt. — Aber am leichtesten lässt sich noch ein in der Eröffnung begangener Fehler gut machen. Je später der Fehler geschieht, desto gefährlicher ist er und wird in der Endpartie meist geradezu verhängnissvoll. —

Die Eröffnung einer Partie hat vor Allem den Zweck,

unter möglichster Meidung der Irrungen die Streitmittel in ein solches Verhältniss zu einander und zu des Gegners Streitmacht zu bringen, in und aus welchem sie am zweckmässigsten zur Geltung gebracht werden können.

In der Eröffnung — und dies gilt auch vom Schlusse der Partie — sind Pläne seltener; beide sind par excellence das Gebiet der Combination, des correcten sicheren Vorgehens. Die Irrungen sind in der Eröffnung am meisten — mehr noch als in der Endpartie möglich; sie sind aber, wenn sie nicht gar zu arg ausfallen, nicht so entscheidend wie in der Mittel- und besonders in der Schlusspartie, da sie leichter wieder gut zu machen sind, indem sie nur auf Grund der Rüstungsevolution geschehen: was in der Mittel- und Schlusspartie sich ganz anders verhält. Die Irrungen sind in diesen späteren Stadien von schwerem, meist entscheidendem Belange, da sie auf Grund entschiedener Vor- oder Nachtheile und auf Grund directer Matoperationen geschehen.

Dieser Umstand aber verleitet Viele zu der Annahme, auf die Eröffnung eben nicht viel Gewicht legen zu müssen, was jedenfalls eine gewagte Auffassung ist. Wer die Theorie der Eröffnungen nicht kennt, dem sind die Combinationen im Anfange der Partie die schwierigsten, weil verästeltsten und verfänglichsten, wobei eine Irrung am leichtesten eintritt; ein Fehler aber beeinträchtigt, trotz der Möglichkeit einer etwaigen Wiederholung, in der Regel die Lust und mit dieser nicht selten auch jeden Vortheil schon im vorhinein. Darum möge man schon im Anfang besonders genau und tief denken, und das um so eingehender, als selbst in unsern, bisher allgemein maassgebenden Eröffnungstheorien so Manche verfehlte, auf Irrthum basirte Anschauung, die uns als Ausgangspunkte dienen soll, verborgen liegen dürfte.

Die wohlerwogenen Combinationen im Anfange haben ausserdem das Gute, dass sie den Geist auch für die fernere Partie erregen, stählen und uns empfänglicher machen, die vielen kleinen Dinge, deren Summe die starr-correcte Ausdauer ist, alle stets vor Augen zu haben; die Partie gestaltet sich kräftig und der Geist wird in die Geheimnisse der jeweiligen Situation eingeführt. In einer ernsten, tief durchdachten und mit Musse behandelten Partie kommen uns die Steine vor, als würden sie wie Blei so schwer — als wurzelten sie sich fest ins Bret und es wandelt uns an, als ob ein jeder Zug an sich ein ganzes Ereigniss wäre.

Man kann streng theoretisch eröffnen, ohne darum eine Maschine werden zu müssen; erst für den, der die Eröffnung nach all dem bisher Gesagten zu analysiren versuchte, wird die Eröffnung als solche genial; der Vorwurf, dass die minutiöse Kenntniss der Eröffnung eben im Anfang zum Schlendrian veranlasse, das anfängliche Vertiefen in die Situation behindere, sorglos mache, kann nur auf jene Fälle anwendbar sein, wo man die Eröffnungszüge sammt mehreren Varianten bis zu einer Zügezahl einbläut und mechanisch applicirt. Solche aber sollten demnoch bedenken, dass die in den Werken angegebenen Züge wohl der Ausfluss einer Combination sind, aber man trotzdem in den Geist dieser Combination einzudringen trachten muss, wenn man sie erfolgreich fortsetzen will.

Durch dieses Hineinleben in die eingeleitete Combination lernt man erst recht den Werth der Eröffnung kennen, und kömmt vor allem von dem Gedanken zurück, dass die allgemein angenommenen Eröffnungszüge blos dazu da seien, um sie ohne Weiteres in praxi anzuwenden. Ferner wird man finden, dass ein so rein mechanisches Aneignen von so vielen Eröffnungszügen, als im Leben nöthig sind, nicht so leicht möglich ist, und dass auch die durch häufige Uebung errungenen Erfolge nur selten über das Niveau der Mittelmässigkeit reichen; man wird zur Erkenntniss kommen, dass das Studium der Eröffnungen nur dann zweckmässig eingeleitet ist, wenn wir die darin lebenden und webenden logisch-combinativen Weisungen verstanden haben. In diesem Falle wird man Dinge kennen lernen, die dem sogenannten „Naturwüchsigen“ meist verschlossen bleiben; man wird lernen der Partie einen soliden, ja riesigen Grundstein zu legen und wird das ermuthigende Bewusstsein erlangen: den schwierigsten und logischsten Abschnitt des Kampfes beherrschen gelernt zu haben.

Von nicht zu verachtendem Werthe ist es, schon gleich Anfangs darauf bedacht zu sein, dass unsere Steine in ihrer Entwickelung auch fürs Auge schön und symmetrisch positionirt werden; denn Ordnung und Schönheit stehen mit der Richtigkeit und Güte allermeist im Wechselverhältnisse; die Sache ist also nicht so sehr Kinderei als sie fürs Erste dünkt, besonders wenn die symmetrische Stellung auch factisch correct ist: sie regt an, sie hebt den Eifer durch das empfundene Wohlgefallen, sie giebt

Trost und Muth und Vertrauen, wie überhaupt alle Ordnung und fast so, als wie Unordnung und Verwirrung das Gegentheil zur Folge haben.

Kriegslisten, Finten u. s. w. giebt es im ernsteren Schach nicht und man lasse sich nicht verleiten in Büchern gelehrte und aus Büchern gelernte Derartigkeiten einem starken Partner gegenüber anzuwenden: das sind meist nur Anfänger berechnete Dinge, und wenn man solchem Witz mit kühlem Ernst entgegentritt, so zerfällt alles auf solchen Witz Gebaute wie eitles Kartengefüge.

Sichere, für alle Fälle verlässliche Eröffnungsanalysen können nicht über viele Züge sich ausdehnen und schliessen sich schon nach wenigen Zügen ab. Was weiter hinaus reicht, ist — selbst die sogenannten langen Eröffnungen, wie Evans-Gambit u. s. w. nur mit Reserve ausgenommen — nicht mehr absolut verlässlich. Darum sollten die Eröffnungsanalysen nicht so weit in die Partie hineingehen, wie es bisher in den Lehrbüchern gewöhnlich geschah; denn selbst wenn wir die Correctheit solcher vielzügigen Analysen concediren wollten, müssten wir schon desshalb entschieden gegen sie Front machen, weil die dabei nothwendig resultirte Unzahl von Varianten das Studium des ernstlich Beflissenen ungemein erschweren müssen, weil bei der dabei unvermeidlichen Vielästigkeit der Möglichkeiten die Ueberwindung des Materials geradezu unmöglich ist und das Resultat des Studiums eine chaotische, fatale Confusion werden muss, die schlechter ist, als das Nichtwissen selbst! Denn behalten lässt sich ein derart variirender Wust für die Dauer und besonders bei zeitweisen Unterbrechungen des Studiums denn doch nicht!

Entschieden am praktischsten ist: Nicht allzu theoretisch zu werden! d. h. „man soll sich mit dem Hauptsächlichsten der Eröffnungstheorien, sowie der Endstellungen bekannt machen". Darum sollten auch die Eröffnungsanalysen nur in solcher Ausdehnung und Verzweigung gegeben werden, wie sie dem Praktiker gerade am brauchbarsten, am willkommensten und am fasslichsten erscheinen.

Die Eröffnungen gründlich durchzuanalysiren, ist als Theorie anerkannt wichtig. Wir bedienen uns dieser tiefen Analysen bei schriftlichen Untersuchungen über den Werth einer Partie und der einzelnen Züge in ihr, und sogar bei sorgfältig geführten und ausgearbeiteten Correspondenzpartien auch factisch mit vielem

Vortheile; wenn wir aber dieselben Analysen für permanent oder gar aus dem Gedächtnisse in der „lebenden Partie“ zur Verwerthung zu bringen die Absicht hätten, dann wären die verhängnissvollsten Folgen unausbleiblich: wir geriethen in ein heillos Labyrinth und — wenn wir in peinlicher Ueberanstrengung auch die tiefwurzelndsten Subtilitäten an den Tag zu fördern vermögen, so wird uns dennoch oder richtiger ebendesshalb das, was man „Brillantes“ nennen möchte, in den seltensten Fällen zur glänzenden und peremptorischen Verwerthbarkeit gedeihen.

In der lebenden Partie sind die Hauptvorzüge und Hauptnachtheile der 5—6 ersten Züge — von dem Zuge ab gerechnet, der die Eröffnung charakterisirt — vollauf ausreichend. Soweit und nicht weiter gehende Analysen müssen wir stets und gerne cultiviren; wir müssen ihnen unsere vollste Aufmerksamkeit widmen und — sie uns möglichst zu Nutze machen.

Nach all dem Bisherigen können wir folgende Grundsätze zur Richtschnur nehmen: Im Anfange der Partie unerschütterlich correct! Man trachte lediglich: 1. rasche Herausführung der Figuren, 2. bestmögliche Postirung derselben, 3. Platzmachung im Centrum — wenn nöthig selbst durch Abtauschung der im Beginne vorgeschobenen Pione — mit Festigung der eigenen und Derangirung der feindlichen Position durch das Factum des besagten Abtausches zu bewerkstelligen, um dann, wenn all das geschehen und gelungen „Revue zu beginnen“, ob nicht irgend eine Basis für einen wirksamen Plan sich böte. —

Man lege auf die Behauptung eines erstbesten Pions kein überschweres Gewicht — ein Pion soll überhaupt nur ausnahmsweise das Centrum grösserer Kraftanstrengung werden; denn selbst die bedeutendsten Pion-Matadore, wie Philidor, Szén, hatten zu dieser ihrer Vorliebe ganz andere Gründe; sie war mehr eine Naturanlage, die wir gerne bewundern, aber die uns von den concistracirten Bahnen der Theorie nicht ablenken darf — ausser es liegt auch in unserer Natur, diese starr-gewaltige und wie in sich selber concentrirte, nur langsam und trocken, aber sicher zum Ziele führende Geduldprobe für uns charakteristisch werden zu lassen. — Und merkt man dann, dass der Gegner auf einen unserer Pione, ohne ein Philidor oder Szén zu sein, allzuviel Gewicht zu legen beginnt, so lasse man ihn gewähren, indem man in die scheinbare Vertheidigung des fraglichen

Pions eine andere, wichtigere Absicht verhüllt und wenn Gegner unseren Pion am heftigsten angreift, so überlassen wir ihm diesen endlich, während wir mittlerweile und unvermerkt jenem anderen verhüllten wichtigeren Ziele naherücken. —

Kurz, die Grundidee der Eröffnung ist: der Partie eine feste und breite, oder richtiger gesagt: eine in aller Beziehung zweckmässige Basis zu legen, denn, ist dieses geschehen, so ist die natürliche Folge der correcten Fortsetzung, dass sich die Partie auf eigene, oft kaum bemerkbare Art mählings consolidirt, und wenn man die Situation fortwährend durchforscht, wenn man jeweilig seine eigene und die Kraft des Gegners, sowie die Bedeutung der jeweiligen Positionen richtig kennt, und wenn man alle diese nicht über- und nicht unterschätzt — dann ist jeder Schritt unwiderstehlich und wird es Schritt für Schritt stets mehr und mehr. Da ferner in der Eröffnung die Verantwortlichkeit für die ganze Partie liegen kann, so wird es keineswegs überflüssig sein hier Einiges einzuschalten, was vor und während der Eröffnung beobachtet vor vielen Irrungen bewahren kann.

Man meide so oft es thunlich, zu einer Zeit eine Partie einzugehen, wenn man nicht disponirt ist, d. h. wenn man keine Lust in sich fühlt, oder wenn die Lust auch vorhanden, man aber voraussetzen könnte, dass ein tiefes Denken aus obwaltenden, in uns wurzelnden Gründen nicht gut möglich wäre, z. B. unmittelbar nach Tisch, und wenn uns Kummer plagt, wenn Sorgen uns zerstreut machen, oder wir durch starke Bewegung und andere Ursachen in Aufregung sind. Die Partie wird unter solchen Auspicien gerne seicht — man öffnet dem Schlendrian die Thore! Der Trost: „dass die Aufregung wohl nachlassen und innere Ruhe eintreten werde", ist nicht stichhaltig, weil im Anfange die innere Ruhe ebenso wie später unbedingt nothwendig ist; gilt es doch eine correcte Eröffnung: wo diese fehlerhaft ist, dort schleppt die Partie ihre Hinfälligkeit schon im Keime mit sich.

Eine jede schlecht eröffnete, also überhaupt eine jede schlechte Partie ist ein Schritt nach rückwärts. Darum meide man auch einen allzu schwachen Gegner; denn das ist wie mit einer schlechten Gesellschaft im conventionellen Leben. Wenn man übrigens schon nicht umhin kann sich mit einem schwachen Gegner zu engagiren, dann verzichte man auf die Plan-Arbeit,

denn es bietet sich zu viel Gelegenheit zu Plänen, so, dass man in Folge dieses „embarras de richesse“ am Ende mit sich selber zerfällt, keinen der Pläne richtig ausbeutet und das Resultat ist — eine herzlich hässliche, incorrecte Partie! — Solchen Partnern gegenüber gehe man blos ganz ruhig in kurze, bündige, die Figuren schnell kampffähig machende, entwickelnde Combinationen ein; man mache sichs zur Aufgabe unsere vier ersten Felderreihen Feld für Feld so zu besetzen, dass die feindlichen Figuren in ihren Bewegungen möglichst behindert werden, um sonach durch allmähliches, systematisches Nahen den Gegner Schritt für Schritt zu erdrücken, und wenn dies schon fast gelungen und ein Mat ohnedies nicht mehr fern sein kann, dann erst fasse man einen kernigen Plan und trachte das Mat festzusetzen. — Auch ist es hier der Ort zu bemerken, dass es zuweilen Schachkundige giebt, die dem sonderbaren Sporte sich widmen, dass sie mit auffallender Vorliebe mit bekanntlich schwächeren Partnern „spielen“ — diesen je nach Umständen auch vorgeben, aber in dieser ihrer „Passion“ eine solche Geschicklichkeit entwickeln, dass sie mit vollem Fug als „Schachrabulisten“ zu bewundern sind. — Wenn da nicht etwa kleine Absichten, praktische Zwecke oder irgend ein sonderbarer Hang als Erklärungsgrund vorhanden wären, so müsste die Veranlassung zu solcher Liebhaberei gar nicht abzusehen sein.

Nicht minder meide man es, viele Partien nacheinander einzugehn: eine oder zwei gute Partien — je nach deren Dauer und Tiefe — sind stets genug und von gutem Einfluss. Ueberhaupt, wenn man es schon zu einer gewissen Vollkommenheit gebracht, so ist es, um sich auf der erklommenen Höhe zu erhalten und sich ferner zu vervollkommnen, nicht nöthig, dass man sich dem Schach opfere; es ist genug, wenn man alle 2—3 Tage oder jede Woche eine einzige, aber streng im Sinne des hier Mitgetheilten durchgeführte Partie liefert und ein Schachorgan in Evidenz hält, um am Niveau der Geschehnisse in der Schachwelt zu bleiben. Wem es an der vollkommensten Meisterschaft gelegen ist, oder wer sich einer Weltconcurrenz widmen will, der muss sich der Sache selbstverständlich in weit vollerem Maasse widmen.

Nie vergesse man sich so weit, dass man während einer Partie sich mit irgend etwas Zerstreuendem, uns oder den Gegner Störendem befasse, und ist die Partie eine wirklich ernste, so

unterlasse man sogar solche Kleinigkeiten, die sonst nicht verpönt sind, als da sind: das Rauchen, den Kaffee und andere Genüsse; denn das alles stört mehr, als man es wohl denkt und hat seine sehr gerechtfertigte Erklärung.

Das Bewusstsein, dass unser Gegner uns überlegen ist, darf uns nicht einschüchtern, noch der Umstand, dass uns Viele zusehen. Man eröffne ruhig und setze nach besten Kräften unbeirrt fort, lasse sich ja nicht durch obige Umstände dazu verleiten einen Zug eher zu thun, als bis er vollkommen krystallisirt ist, und der Erfolg wird günstiger sein, als man es für gewöhnlich befürchten oder erwarten mag.

Wichtiger als es im ersten Momente dünken dürfte, ist eine wohlbeherrschte Körperhaltung, wenn auch blos zu dem Zwecke, um selbst die Bewegungen des Körpers, also all unsere Regungen ohne Ausnahme unter die strenge Controlle des Geistes zu stellen. Schlaff und bequem macht lässig; während eine nie ausser Acht gelassene Haltung den Geist wach und die Aufmerksamkeit gespannter erhält. Ausserdem strebe man stets möglichst hoch über das Bret zu ragen, da auf diese Weise der Blick ein freierer und die Uebersicht der Positionen eine entschiedenere ist; auf niedrigem Sitze oder bei hohem Tische wird der Blick, bei schiefem Auffallen auf das Bret, oft schon durch die Schachsteine selbst behindert und die Uebersicht nimmt meist und gern den Character der Verschwommenheit an.

Schon gleich beim Eröffnen der Partie, d. h. sobald sich Combinationen darbieten, gewöhne man sich an: die jeweilige laufende Zahl der Züge einer Combination, und zwar bei jedem Zuge, im Geiste zu markiren --- das stört nicht, wenn man es gewohnt ist, es klärt uns dagegen über die Entfernung der Vorausrechnung auf, und man wird in den Stand gesetzt, das Mat oft aus grosser Ferne anzukünden; es wirkt ausserdem, da unsere Geistesarbeit auch quantitativ stets bestimmt ist, angenehm und macht selbstzufrieden, ermöglicht auch das Behalten und Reproduciren der Partie in und aus dem Gedächtniss oft für längere Zeit.

Ueber die Mittelpartie als solche lässt sich nach allem bisher Mitgetheilten nicht mehr viel sagen; sie ist das Gebiet

der genialstarken, planmässigen Arbeit — das Gebiet des freien Geistesfluges. Hier muss man bei genauer Beobachtung des bisher Erörterten den Einflüsterungen seines eigenen Genius gehorchen. Ich glaube jedoch, dass es keineswegs überflüssig sein wird, einige der wichtigeren Momente besonders hervorzuheben, deren Beachtung oft von bedeutendem Werthe sein kann.

Ob man den Gegner in der Partie grossmüthig oder rücksichtslos behandle, das ist eine ganz individuelle Sache — übrigens nehme man, was mit Vortheil zu nehmen ist, wenn der Gegner uns überlegen ist, verzichte aber auf die zuweilen aus dem Tauschen oder gar aus dem Nehmen unbeschützter Steine stammenden Vortheile, wenn der Gegner schwächer als wir oder uns ziemlich ebenbürtig ist und auch er auf das Conventionelle Rücksicht nimmt.

Ob man ferner mit den Bauern oder mit gewissen Figuren prädominiren solle, das ergiebt sich erst mit dem Suchen des besten Zuges und ist mehr Nothwendigkeit als Willkür. Alles muss doch seiner jeweiligen Bestimmung dienen. Nichts darf vernachlässigt werden; die Bauern dürfen nicht für unnöthig gelten.

Ob man, sobald sich die Gelegenheit bietet, tauschen soll, das hängt wieder blos von den Umständen ab; nur muss hier noch bemerkt werden, dass es oft Situationen giebt, wo man sich beim Berechnen der Resultate des Abtausches empfindlich irren kann; hiermit sei also die schärfste Behutsamkeit empfohlen. Es kommt auch vor, dass wir, ohne dass uns die Pièce entkömmt, eher noch andere bedeutsame Züge ausführen können und dass, wenn der Tausch noch nicht begonnen, derselbe zuweilen vermöge veränderter Verhältnisse hintertrieben wird. Nur wenn der Abtausch eine ausgesprochen günstigere und überwiegende Position verschafft, dann zögere man mit dem Nehmen nicht, nicht einmal dann, wenn es uns entsprechende Opfer kosten sollte. Auch ist es, wenn ein Tausch bevorsteht und wie unvermeidlich erscheint, von besonderer Wichtigkeit, im Tauschen den „Anzug“ zu haben, da dadurch oft ein Angriff erreicht werden kann, der sonst dem Gegner zufiele oder anheimbliebe.

Wenn der Gegner einen Zug thut, der uns Gefahr droht, so erwäge man, ob es nöthig sei, sofort dagegen zu handeln oder ob man nicht durch eingeleitete heftige Angriffe die bevorstehende Gefahr verzögern oder vereiteln könnte und wie? Ebenso, wenn wir bei dem Gegner einen Zug wahrnehmen, in welchem wir einen

versteckten geheimen Zweck vermuthen und errathen, so erforsche man, ob man diesen Zweck verfolgen lassen und unterdessen Kräftigeres leisten, oder ob man ihn sofort unterdrücken soll!

Hieraus folgert sich aber: wenn wir angreifen und das mit Erfolg thun wollen, so müssen wir darauf Acht haben, dass wir das Werk der correcten Eröffnung nicht auflockern; denn geht unser stürmisch eingeleiteter Angriff nicht durch, d. h. prallt er an der Zähigkeit des Gegners ab, dann sind wir in der Regel so gut wie verloren — es rettet uns denn ein Zufall.

Nichtsdestoweniger sei man aber nie blos defensiv; selbst der Rückzug soll womöglich angreifen oder Angriffe vorbereiten. Ein jeder Zug soll dem Gegner an den Leib rücken.

Nach jedem Zuge schweife das Auge aber- und abermals über alle Steine, um zu erforschen, ob nicht Mängel oder Gefahren für uns oder für den Gegner vorhanden wären und wohin der gezogene Stein jetzt oder in den nächsten Zügen wirken könnte.

Von ganz besonderer Wichtigkeit aber ist, zu erkennen, wo und wann der Gegner einen Fehlzug that und — diesen Fehler dann so nachhaltig und consequent zu benutzen, dass der Gegner von da ab auf die Defensive angewiesen ist und allgemach immer mehr in Nachtheil geräth.

Man vermuthe, wenn der Gegner nur halbwegs tüchtig ist, bei jedem Zuge wichtige versteckte Absichten, tiefere Combinationen, d. h. man unterschätze seine Combinationsfähigkeit nicht, und ruhe nicht eher, als bis man die möglichste Gewissheit hat, dass die wirkliche Absicht erkannt und aufgefasst wurde. Andererseits hingegen finde man, ehe man noch zog, an jedem sich bietenden eigenen Zuge Anstoss und schiene er für's Erste noch so gut; aber auch den scheinbar schlechten Zug, der sich uns darbietet, vernachlässige man nicht; es kann in ihm viel Werth verborgen sein — kurz, man forsche und überlege vor jedem Zuge auf das Gewissenhafteste.

Der rasche Ueberblick, eine Folge vieler Uebung und Arbeit, sowie zumeist auch einer glücklichen Naturanlage, ist ein grosser Vortheil — und wenn der Partner in einer gegebenen Zeit die Partie gut durchdenkt, so wird der raschere Denker in derselben Zeit die Partie besser durchdenken.

Der Erfolg des Zuges muss die vollständige Erreichung seines Zweckes sein. Ist er es nicht oder nur halb, so

wird, wenn Gegner diesen Mangel zu benützen weiss, der Zug seiner Zeit gewiss auf uns reagiren; daher die Ermessung der Action und Reaction der Züge nicht genug zu empfehlen ist.

Dass unser Revier die ersten vier Felderreihen sind und wir bei deren Ueberschreitung vorsichtig sein sollen; dass wir trachten sollen, die Läufer in anliegenden Diagonalen, mit oder ohne Königin, gegen den feindlichen König gerichtet aufzustellen; dass man trachte, für die Thürme offene Verticalen zu gewinnen; dass man die feindlichen Figuren besonders vor der Rochade und womöglich die Rochade selbst aufzuhalten, zu behindern trachte; dass man die feindliche Bauernkette sprenge, ohne die eigene sprengen zu müssen; dass ferner in der Eröffnung der Zug den Charakter der Entwickelung, in der Mittelpartie den des Angriffes und der Vertheidigung, in der Endpartie aber der berechneten Durchführung haben müsse, und dass sonach gleich im Anfange der Partie den Kampf anzubieten nicht opportun, ihn anzunehmen aber noch misslicher sei — das sind Dinge, die wir bei Allen, denen dieses geschrieben ist, nun schon als selbstverständlich und wohlbekannt voraussetzen.

Besonders aber muss nochmals hervorgehoben werden, dass man es nie vernachlässige, des Gegners Partie auch durchzudenken, durchzufühlen, gerade so, als hätten wir an seiner Geistesarbeit dasselbe Interesse wie er selber — und das müssen wir auch, wenn wir aller Eventualitäten gewärtig sein wollen; wir sind hiedurch gleichsam eine verdoppelte Kraft; auch sehen wir hiedurch doppelt so viel als sonst, und es ist eine gute Combination ohne diese reciproke Theilnahme oft gar nicht möglich. Und schliesslich sei hier noch erwähnt, dass nach vollendeter Entwickelung und günstiger Postirung der Steine, also schon von dem Punkte ab, wo die Eröffnung in die Phase der Mittelpartie tritt, es einen Moment giebt, wo wir gleichsam fühlen, dass wir nun vollkommen gerüstet sind, um in kräftige Action zu treten — aber! wir finden nicht immer und nicht sofort einen durchführbaren Plan. Auf dieses „aber" muss ich bemerken, dass es meine tiefste Ueberzeugung ist, dass von dem Momente ab, wo wir uns actionsfähig fühlen, immer schon ein Plan, die Möglichkeit des Sieges, gegeben ist und vor uns am Brete liegt — nur finden wir ihn nicht, weil wir ihn nicht sehen, nicht erfassen, und was wir sehen und erfassen können,

dünkt uns ungenügend, ein Thema, worüber viel gedacht und gerechtet werden kann!

Die Endpartie ist ebenfalls im Contexte Dieses hinreichend beleuchtet worden, und ausser dem Bisherigen möge nur noch erwähnt werden, dass in ihr — besonders in ihr — oft Dinge von ultimatorischer Wichtigkeit, die man schwer entdecken kann, ganz nahe liegen. Die Endpartie ist nämlich naturgemäss eine Partiestellung, eine Endstudie, in welcher — wenn nicht Remis resultirt — die Möglichkeit einer Mat-Operation — bis zum Mat, oder bis zum entschiedenen Sieg führend — gegeben liegt. Die Endstellungen der einzelnen Partien sind von Fall zu Fall stets verschieden und wiederholen sich in derselben Form wohl niemals wieder; sie bilden somit ein Thema, welches auf mechanischem Wege unerlernbar bleibt. Das Erlernbare der Endpartie besteht aus einzelnen Regeln und Grundsätzen, die für Jeden wichtig, unerlässlich sind. Diese Grundsätze sollen hier eingehender dargelegt werden, während die speciellen Regeln über die Leistungsfähigkeit der Steine einander gegenüber und über die Möglichkeit des Sieges oder über die Nothwendigkeit des „Remis" bei bestimmten Figurenverhältnissen, hier nur insofern Berücksichtigung finden können, als sie gerade nothwendig sind, um einer logischen Behandlung des Partie-Schlusses als Unterlage zu dienen.

Es handelt sich hierbei vornehmlich um die Beurtheilung dessen, ob die gegen Ende der Partie noch vorräthigen Steine bei vorausgesetzt correcter Weiterführung derselben, zur Erzielung eines Mat, also eines entschiedenen Sieges, hinreichen, oder aber ob sie nur Remis oder einen sonstig unentschiedenen Ausgang herbeiführen müssen.

Obgleich ein derartig Urtheil im Allgemeinen schwer zu gewinnen ist, so giebt es dennoch im Besonderen einzelne feststehende Regeln, die ein solches Urtheil in sehr vielen Fällen ermöglichen.

Diese Regeln geben wir hier bündig in einer für das Merken entsprechenden Form:

1. König und Dame gegen König und Thurm siegen stets.

2. Zwei Springer, wenn sie, ohne sich gegenseitig zu decken, sorgfältig neben- und übereinander knapp an der

Seite ihres Königs postirt werden, können gegen die Dame die Partie stets remis halten.

3. Läufer und Springer gegen Dame werden stets Remis erzwingen können, sobald es ihnen gelingt, den Feindeskönig vom eigenen Könige fern zu halten.

4. Thurm und Läufer gegen Dame gewinnen stets die Partie.

5. Ein Thurm gegen Thurm und Läufer ergiebt mit Ausnahme eines einzigen Falles stets remis. Diese Ausnahme findet statt, wenn Weiss: Kd6, Ld5 und Tf1, Schwarz aber: Kd8 und Te7 positionirt ist: in diesem Falle kann Weiss in spätestens 12 Zügen das Mat erzwingen.

6. Zwei Thürme gegen einen Thurm müssen stets gewinnen.

7. Thurm und Springer gegen einen Thurm vermögen kein Mat zu forciren.

8. Ein Thurm gegen einen Läufer kann höchstens nur pat setzen, besonders wenn Läufer und König sich in eine Ecke ziehen, die nicht des Läufers Farbe hat und so lange der Läufer stets so gelenkt wird, dass er die etwaigen Schachangriffe des Thurmes decken kann.

9. Ein Springer gegen einen Thurm hält remis, falls er knapp um seinen König herum sich bewegt.

10. Zwei Springer können den Roi dépouillé nur pat setzen; ausser der König ginge aus Versehen auf ein Feld, wo er mat werden könnte.

11. Läufer und Springer gegen Roi dépouillé vermögen das Mat bei scharfer Vorsicht in einer Ecke forciren, welche von der Farbe des Läufers ist.

12. Zwei Läufer gegen König allein können in jeder Ecke mat setzen. Erfordert viel Achtsamkeit.

13. Ein Pion auf siebenter Felderreihe gegen die Dame kann auf die achte Reihe gelangen und Dame werden oder remis machen, wenn er Läufer- oder Thurm-Pion ist und von seinem Könige gestützt ist, während der Feindeskönig einige Felder weg entfernt steht, weil letzterer nicht das Tempo mehr gewinnen kann, um näher zu gelangen.

14. Ein Thurm gegen Läufer und zwei Pions kann meist remis halten; es ist dabei der Thurm für die zwei Pione zu tauschen — was zuweilen höchst schwer wird.

15. Ein Thurm gegen zwei Springer und einen Pion kann stets remis erzwingen; es braucht nur Thurm gegen Pion getauscht zu werden.

16. Ein Thurm gegen zwei Läufer und einen Pion muss bei correcter Fortsetzung stets verlieren.

17. Ein Thurm gegen einen Läufer, einen Springer und einen Pion muss ebenfalls, wenn correct fortgesetzt wird, in der Regel verlieren.

18. Thurm und Bauer gegen Läufer gewinnen meistens, nur in Fällen wie: Weiss Ke4, Td1 und Pd4; Schwarz: Ke6, Lc7 kann remis erfolgen.

19. Thurm und Springerpion gegen Läufer können stets den Sieg erringen.

20. Zwei geschlossene Pione gegen den König allein müssen stets gewinnen.

21. Ein Pion und der König gegen den König allein werden, wenn dieser Einzelkonig die Opposition gewinnt, nie gewinnen; im entgegengesetzten Falle aber immer, nur dann nicht mit Nothwendigkeit, wenn der Pion ein Thurmpion ist.

Das sind die in apodictischer Form möglichen Regeln; alle anderen Steinverhältnisse entziehen sich einer in allen Fällen stichhaltigen Formulirung und sind ausserdem auch von der Positionirung der betreffenden Steine abhangig und gehören alle schon ins Bereich der jeweiligen Combination.

Bezüglich der Grundsätze, die in dieser Phase der Partie zu beobachten sind, heben wir hervor, dass es zuweilen Endstellungen giebt, wo ein einziger Zug Gewinn, Verlust oder Remission in sich tragen kann — wo ein Zug eine ganze Combination ist. Solche Züge sind darum schwer zu finden, da die Planarbeit in engere Schranken und die geistige Schwungkraft sammt der Arbeit wegen obiger Beschränkung in ein matteres Stadium tritt. Die Züge haben eine engere Wahlgrenze, sie werden trockener, einseitiger, aber auch präciser, feiner, heiklicher; ihre Wirkungen liegen zwar näher, oft zu nahe — sind aber gefährlicher und verführerischer.

Darum versuche man im Geiste — je weniger Steine am Brete, um so gewisser — alle denkbaren Moglichkeiten und lasse sich ja durch keinerlei Schein abhalten, die Weiterforschung ganz zu erschöpfen. Man bleibe zäher und umsichtiger als je, wenn

man durch brave Arbeit in Vortheil gerieth, denn hier, wo weniger Figuren und viele Felder zur Verfügung stehen und man sich gleichsam verpflichtet zu sein wähnt, den Zug schneller zu finden, wo also Schein und Trug ein so offenes Feld und darum so weiten Spielraum haben, pflegt man am leichtesten eine entscheidende Uebereilung zu begehen. — Die Beherzigung dieser Umstände kann Allen, die ihrer bedürfen könnten, nicht genug empfohlen werden.

Eine der erfolgreichsten Massregeln zur nöthigen Instandhaltung der Denk- und Forschkraft in der so kategorischen Endpartie ist: die Lage des eigenen und die des fremden Königs nach jedwedem Zuge genauest in Augenschein zu nehmen, d. h. das Verhältniss des feindlichen Königs zu unserem und sodann zum feindlichen Streitmateriale und das Verhältniss unseres Königs zur Streitmacht des Gegners und zu unserer eigenen Streitmacht so abzuwiegen, dass es uns eventuell möglich werde zu denken: wir befänden uns augenblicklich vis-à-vis einer Studienpartie oder eines Problems, worin das apodictische Mat oder wenigstens ein durch entschiedene Ueberlegenheit später zum Mat führender Gewinn, also, wie oben bezeichnet, eine abgekürzte Matoperation möglich und vorhanden und wozu uns nur mehr der Modus und die Zügezahl zu bestimmen übrig sind – also eigentlich nicht so sehr einem Problem als vielmehr einer Partiestudie gegenüber.

Die Unterscheidung dieser Begriffe führt mich zu der Betrachtung, dass das Problemwesen ein zwar nützlicher, nothwendiger, integrirender und ja nicht zu vernachlässigender, jedenfalls aber ein durch seine Eigenthümlichkeiten vom praktischen Schach abgeschlossener Theil desselben ist. Das Problem und seine Arten sind gleichsam die Poesie im Schach und von diesem principiell verschieden: der Problemdichter hat zuerst die Idee und macht sich sodann zu dieser Idee die Situation, während in der praktischen Partie umgekehrt zuerst die Situation sich gestaltet, also gegeben ist, und erst aus dieser Situation sich die Idee entwickelt. Oder: der Componist formt die Situation nach dem Charakter seiner Idee, während der Schachpraktiker die bei der Gestaltung der Verhältnisse sich bietende Idee dem Charakter der Situation anpasst und zur Geltung bringt, worüber nun im folgenden Abschnitte eingehendere Betrachtungen angestellt werden sollen.

Wenn wir jedoch all das, was wir bisher entwickelt haben, in seinen tieferen und verborgeneren Momenten uns erschliessen wollen, so mussen wir auch die **Correlation,** welche zwischen dem schachlichen Denker und zwischen dem Schach selbst obwaltet, einer genaueren Prüfung unterziehen, wodurch sich uns zugleich auch jene Brücke wolben wird, die aus dem subjectiven Gebiete des Schach in jenes objective Gebiet hinubertuhren kann, dessen ungebahnte Gefilde unsere Wissbegierde weckten, und in welches Gebiet wir dann mit um so grosserer Sicherheit hinubergelangen komen, je geläufiger uns die Forschung und Orientirung in unbekannten Regionen geworden ist.

VI.

Das Auge und der Blick oder Schauen und Sehen im Schach.

Sehen und Intelligenz gehen gewöhnlich Hand in Hand und man möchte sagen, dass wer im Schach am meisten gelernt hat, also am meisten weiss, auch am schnellsten alle moglichen Moglichkeiten einer Position durchblickt, also folglich auch der sicherste Partieführer sein müsste. Das aber ist erzfalsch. Es kann jemand wissenschaftlich, theoretisch durch und durch gebildet sein und democh folgt daraus nicht, dass er die in einer Position vor Augen liegenden Moglichkeiten (in weitere Ferne) schneller, sicherer bemerke, als einer, der von Theorie nur das Nöthigste weiss, aber von Natur mit einem ausserst scharfen Blicke begabt ist. Hiermit will gesagt sein, dass der Geist des Menschen auf seinen Blick und auf sein Auge von entscheidendem Einflusse ist — dass das Auge seinen Blick vom Geiste empfängt und von ihm in diesem Sinne auch physisch beeinflusst wird; denn es ist die physische Sehkraft (nicht Schaukraft) stets der geistigen Sehkraft gleich — was sich auch sehr treffend in dem alten Satze: „Das Auge ist der Spiegel der Seele“ ausgedrückt findet.

Das kranke oder blinde Auge ist kein Argument gegen obige Behauptung, denn erstlich sind das krankhafte Zustände; ferner

wird aber ein jedes, selbst ein krankes Auge, so lange es noch einen Funken von Licht hat, denn doch stets nach Massgabe der geistigen Sehkraft, wenn auch nicht schauen, so doch sehen und in diesem Sehen über alle Krankhaftigkeit triumphiren; ja selbst der Blinde, wenn er mit seinem physischen Auge auch nicht sieht, hat in dem Ausdrucke seines erloschenen Auges die Kennzeichen seiner geistigen Sehkraft noch unverkennbar ausgeprägt.

Die Probe, wie schnell man eine Partie im Allgemeinen zu überblicken vermag, kann ein Jeder an sich dadurch machen, dass er zu einer eben fliessenden Partie hintritt und sich darüber Rechenschaft zu geben sucht, welcher von beiden Gegnern wohl besser stehe. Das ist das Einfachste und Leichteste, was von einem Schachkenner verlangt werden kann. Verschiedene Individuen werden zu dieser Antwort verschieden viel Zeit brauchen. — Oder aber wir nehmen zu demselben Behufe ein ganz einfaches Schachproblem.

Max Lange müsste, wenn obige Supposition feststünde, entschieden der mächtigste, unnahbarste Schachheld sein, und es lässt sich gar nicht annehmen, dass, wie gross Anderssen, wie genial Morphy, wie siegreich Steinitz, wie fruchtbar seiner Zeit G. R. Neumann, dann Zukertort und wie strebsam so viele jüngere Kräfte auch sein und gewesen sein mögen — dass von allen diesen Jemand je so tief, so kühn, so plangemäss in die Unermesslichkeiten des Schach gedrungen wäre als eben er, und doch ist er nicht der stärkste, nicht der siegreichste Meister.

Also an was liegt es denn?

Daran, dass Theorie und Praxis, dass Problem und Partie sich nicht nothwendigerweise bedingen, sondern einander bloss bedingt nützen.

Sehr gründliche Theoretiker können oft ganz theorielosen Praktikern nicht standhalten — auch unter den anerkannten Schachhelden kommen Beispiele der Urwüchsigkeit vor (Winawer anno 1867, der zweite Sieger des französischen internationalen Turniers).

Die genialsten Componisten (im Problemfache) leisten in der Partie oft fabelhaft Ungeniales, während die grössten Partiematadore nur meist mittelmässige Probleme zu liefern pflegen.

Ebenso müssen gute Problemlöser nicht immer gute Partieanalytiker, noch geniale Partieanalytiker immer gute Problemlöser sein.

Das Schauen und Sehen ist nämlich für beide und in beiden ein verschiedenes.

Man sagt: „Beauty is in the eye of the gazer“ — und ich möchte sagen: Die Schachkraft, die Schachgrösse liegt im Auge des Betreffenden — und zwar in der Construction seines Auges! Das Concentrische und Decentrische des Blickes kann sich nie verläugnen — selbst bei der Blindlingspartie hat es keine Ausnahme und es ist hierbei nicht sowohl das Sehen der Schachsteine, als vielmehr das Sehen der in der jeweilig vorliegenden Position vorhandenen schachlichen Möglichkeiten zu verstehen.

Die Art des Denkens bestimmt die Art des Schauens und auch des Sehens, denn contemplativere, abstractere Denker haben (weil eine mehr parallele Sehaxe) einen ferneren, aber auch weniger concentrirten Blick; sie taugen mehr für die Theorie, für das Problem — in ihnen liegen die Anlagen zum Schachgenie. Lucrative, concretere Geister haben (weil eine mehr convergirende Sehaxe) einen näheren und concentrirteren Blick; diese taugen für die Praxis, für die Partie ganz besonders — sie sind die Repräsentanten des Schachtalentes.

Genie, Talent,
Poesie, Rhetorik,
Problem, Partie,
Abstractes, Concretes,
Theorie, Praxis,

sind einander in diesem Sinne proportionale parallele Begriffe.

Die Dichtung wird ersonnen, in fixe Form gebracht und hat den Zweck: als Werk zu dauern; das Interesse des Dichters gilt als Nebensache. Die Rede, als Debatte, ergiebt sich aus den jeweiligen Umständen (Opportunität, Disposition); das Interesse des Debatters (oder seines Mandanten) ist der Zweck; als Werk, als Leitung zu dauern, das bleibt Nebensache.

Das alles liegt tief auch im Charakter des Schach und des Schachkundigen — ein guter Ophthalmognost müsste diese Charaktere aus jedem Auge herausfinden. In allen Fällen haben die Schachkundigen einen besonderen, charakteristischen Blick: die einen mehr, die anderen weniger concentrirt, je nachdem sie selbst genereller oder specieller in ihrem Wesen, je nachdem sie generoser oder strengabwiegender Natur sind.

Beim Schauen und Sehen übt vielen Einfluss das Bewusstsein und das Wesen des unserer Anschauung vorliegenden Schachbildes. Es ist nicht einerlei, ob wir ein Problem oder eine Partiestellung vor uns haben, denn dort wissen wir, dass ein Mat in „soviel“ Zügen erfolgen müsse, während in der Partiestellung erst zu suchen ist: 1. wer gewinnt, 2. in wieviel Zügen und 3. ob das fragliche Resultat ein Mat, oder ein Gewinn durch entschiedenen Vortheil oder ein Remis ist. Partiestellungen, die Angabe dessen: wer, in wieviel Zügen und auf welche Art siege, sind ebenfalls beeinflussend und den freien Denkflug beschränkend.

Im Probleme liegt gesuchter, künstlicher, oft sogar forcirter Witz — Witz und Geist, die in der Partie vielleicht nie vorkommen und von praktischem Werthe kaum sind. Die Gesuchtheit, die Willkür und oft auch Unnatürlichkeit des Problems hat zur Aufgabe: möglichst verborgen und möglichst verfänglich zu sein.

Die Probleme sind die Schachpoesie und ein jedes Problem ist ein mehrminder geistreiches Schachamusement für Momente, da man sich müssig fühlt.

Was das Problem für's ernste Schach, das ist die Partie für den ernsten Lebensberuf — eine mehrminder geistreiche Abwechselung.

An die Partie hängen sich eine Menge Ueberschwenglichkeiten, die zuweilen entmuthigend zu werden und obendrein unlohnend zu sein pflegen. „Partieeröffnungen und Endpartien“ das sind zwei Schlagwörter, die oft und meist ins Unbrauchbare sich versteigen.

Wie weit können Eröffnungen als solche mit praktischem Nutzen für die wirkliche Partie analysirt und als fixe Norm hingestellt werden? . . . Bis zum fünften, sechsten oder höchstens bis zum zehnten Zuge. — Was aber sehen wir im Bilguer'schen „Handbuche“, im Dufresne-Zukertort'schen „Grossen Handbuche“ und in so vielen hervorragenden anderen Büchern? Wie weit und von wo ab können Endstellungen als solche mit praktischem Nutzen analysirt werden und als fixe Norm gelten? — Das, was wir in den grösseren Werken, in der obligaten Abtheilung „Endspiele“ finden, kömmt in der Praxis so selten wieder aufs Bret, dass wir aus ihnen eigentlich nur soviel entnehmen sollten, ob und wieviel leichte Officiere den Gegnerkönig mit wieviel Bauern oder anderer Stütze mat setzen können; ob Thurm und Dame gegen zwei Thürme gewinnen

können — überhaupt, ob in einer Endstellung die Möglichkeit des Sieges gegeben sei oder nicht. Das „Wie“ hängt von den jeweiligen Umständen und Positionen ab.

In P. Morphy, jenem Phänomenon seiner Siegeszeit, finden wir verhältnissmässig und im Vergleich zu seinen europäischen Gegnern nur wenig sogenannte „Theorie im hergebrachten Sinne“; er beschränkte sich, wie wir es soeben als praktisch betonten, auf das Nothwendigste und Wichtigste — das aber hatte er gewissenhaft inne; was ihn gross gemacht, war jener natürliche, in allen Partiephasen bewährte „Scharfblick“. Und wieder möchte ich sagen: Seine Siege lagen in seinen Augen!

Des scharfen, schenden Auges wichtigste Aufgabe ist: auszumitteln, ob in einer Partie, wenn unsere Stellung eine gutentwickelte und günstige ist, nicht irgend eine Gewinnchance (materieller Gewinn, entschiedene Schwächung des Gegners oder aber Mat) und in wieviel Zügen gegeben sei?

Das ist eine Aufgabe, die füglich die schwierigste Schachaufgabe genannt werden kann; denn wir müssen erst suchen, ob eine siegbringende Lösung vorhanden, dann wie und in wieviel Zügen, und endlich, ob sie apodictisch oder blos eventuell erreichbar sei.

Ein Beispiel findet sich in J. H. Zukertort's „Sammlung der auserlesensten Schachaufgaben, Studien und Partiestellungen“ (Berlin, J. Springer, 1869) auf S. 50, No. 279. Es ist das eine Partie, die zwischen Zukertort und Anderssen sich ereignete und worin Alles in Allem sechs Züge gefallen sind: 1. e4, e5. 2. Sf3, Sc6. 3. Lb5, Se7. 4. c3, d6. 5. d4, Sg6. 6. o-o, Ld7 — worauf in sechs weiteren Zügen mat erfolgt sein soll: 7. Sg5!, h6. 8. Sf7:, Kf7:. 9. Lc4†, Ke7. 10. Dh5, De8. 11. Dg5†, hg:. 12. Lg5#. Wie sonderbar das nun auch dünken mag, so wahr scheint es zu sein. Ob der Sieger aber schon gleich nach dem sechsten Zuge gewusst hat, dass er im zwölften Zuge mat setzen, oder aber siegen werde, das ist eine andere Frage, die mich unwillkürlich zu den weitgehendsten Folgerungen veranlasst und mich zu einem der schönsten Gedanken auf schachlichem Gebiete gelangen lässt.

Das Schachbret mit seinen 64 Feldern und 32 Steinen ist, wie die Natur als solche, eine Welt zahlloser unabsehbarer Gesetze. Tausende dieser Gesetze sind uns zugänglich, haben wir

erkannt; aber wie gross die Zahl jener Gesetze ist, die wir bislang nicht erkannt haben, ist geradezu unberechenbar.

Was wir am Schachbrete „Züge“ nennen, ist analog mit dem, was in der Natur „Veränderung“ heisst. Was sich über die Möglichkeit oder Unmöglichkeit der Erkenntniss aller Veränderungen in der Natur sagen liesse, könnte im Wege der Analogie von der Erkenntniss aller Schachmöglichkeiten gelten.

Das ist etwas weit gegangen; aber der Schritt ist in Bezug auf die Naturveränderungen, auf das Walten der Naturgesetze schon geschehen, und ich berufe mich hier auf die Ansicht anerkannter Naturforscher: Laplace und E. du Bois-Reymond.

„Denken wir uns alle Veränderungen in der Körperwelt in Bewegung von Atomen aufgelöst — führt du Bois-Reymond aus — die durch deren constante Centralkräfte bewirkt werden, so wäre das Weltall naturwissenschaftlich erkannt. — — Es lässt eine Stufe der Naturerkenntniss sich denken, auf welcher der ganze Weltvorgang durch eine mathematische Formel vorgestellt würde, durch ein unermessliches System simultaner Differentialgleichungen, aus dem sich Ort, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit jedes Atomes im Weltall zu jeder Zeit ergäbe.“

„Ein Geist — sagt Laplace — der für einen gegebenen Augenblick alle Kräfte kennte . . . . würde in einer und derselben Formel die Bewegungen der grössten Weltkörper und des geringsten Atoms begreifen: . . . Zukunft und Vergangenheit wäre seinem Blicke gewärtig. Der menschliche Verstand bietet in der Vollendung, die er der Astronomie zu geben gewusst hat, ein schwaches Abbild solchen Geistes dar.“

„In der That — bemerkt diesbezüglich du Bois-Reymond — wie der Astronom nur der Zeit in den Mondgleichungen einen gewissen negativen Werth zu ertheilen braucht, um zu ermitteln, ob, als Perikles nach Epidaurus sich einschiffte, die Sonne für den Piräus verfinstert ward, so könnte der von Laplace gedachte Geist durch geeignete Discussion seiner Weltformel uns sagen, wer die „eiserne Maske“ war, oder wie der „President“ zu Grunde ging. Wie der Astronom den Tag vorhersagt, an dem nach Jahren ein Komet aus den Tiefen des Weltraumes am Himmelsgewölbe wieder auftaucht, so läse jener Geist in seinen Gleichungen den Tag, da das Kreuz von der Sophienmoschee blitzen oder da England seine letzte Steinkohle verbrennen wird. Setzte er in der Weltformel

$t = -\infty$, so enthüllte sich ihm der räthselhafte Urzustand der Dinge. Er sähe im unendlichen Raume die Materie bereits entweder bewegt oder ungleich vertheilt, da bei gleicher Vertheilung das labile Gleichgewicht nie gestört worden wäre. Liesse er t im positiven Sinne unbegrenzt wachsen, so erführe er, ob Carnot's Satz erst nach unendlicher oder schon nach endlicher Zeit das Weltall mit eisigem Stillstande bedroht. Solchem Geiste wären die Haare auf unserem Haupte gezählt und ohne sein Wissen fiele kein Sperling zur Erde. Ein vor- und rückwärtsgewandter Prophet wäre ihm, wie schon D'Alembert in der Einleitung zur Encyclopadie Laplace's Gedanken im Keime hegend es ausdrückte: das Weltganze nur eine einzige Thatsache und eine grosse Wahrheit".

Was aber soll sich aus diesen Grossartigkeiten, aus diesen Unbegreiflichkeiten für das Schach ergeben? Sollen wir im Menschen, der über dem Brete brütet, einen Geist voraussetzen, wie es Laplace that? Sollen wir diesem Geiste eine Formel zumuthen, vermöge der er das „Problem der Partie-Aufstellung" (bevor noch ein Zug geschah) bei folgender Bedingungsfrage löste: Weiss zieht, der wievielste aber ist der fernste Zug, durch welchen er mat setzt? Oder deutlicher: Weiss zieht und setzt längstens im wievielsten Zuge mat? Oder sollen wir ihm zumuthen, dass er uns mit seiner Formel ermittele, wie es kam, dass jenes Schachgenie, welches mit Kieseritzky über jene unsterbliche Läufergambitpartie anno 1851 zu London, mit jenem Schachgenie, welches anno 1857 zu New-York mit Paulsen über jene gewiss nicht weniger grossartige Damenspringerpartie (No. 7 in Paul Morphy: Skizze aus der Schachwelt) geherrscht hat, im Jahre 1858 in der dritten Partie des Wettkampfes (zwischen Morphy und Anderssen) den 17. Zug: g7-g5 statt g7-g6 thun konnte?

Wie jener Laplace'sche Geist eine Supposition ist, die vorläufig jedes praktischen Werthes entbehrt, ebenso sind auch die soeben einem Schachgeiste zugemutheten Erkenntnissfähigkeiten ein Gedanke von keinerlei praktischem Werthe, der uns aber auf einen Gedanken leitet, der zu praktischer Wichtigkeit gedeihen kann.

Dieser Gedanke ward schon oben bei der Behandlung der „Mittelpartie" angedeutet; hier mag er nun ausführlicher dargelegt werden.

Dass schon die Priorität des Zuges, also der Anzug als

solcher ein Factor sein kann, von dem nicht nur in gewissen Positionen, wo ein Gedanke, ein Plan anhebt zur Ausführung zu gelangen, nicht nur in den Problemen, sondern gleich vom ersten Zuge ab der Sieg abhängen kann — das ward schon oft besprochen und längst erkannt.

Wenn wir aber die Steine aufstellen und beide Gegner, gesetzt, stets gleichstarke Züge machen lassen, so fragen wir denn doch: Wird die Partie remise, oder muss Weiss siegen? Was von beiden ist natürlicher?

Wäre die Anfangsstellung ein Problem, so liesse sich die Frage dahin beantworten, dass der Anzug entscheidet.

Nun aber fragen wir weiter: können wir die Partie, bevor sie anhob, als Problem betrachten?

Hierauf können wir vorläufig mit einem Ja antworten. Es ist das das Problem aller Probleme, das ungelöste und wahrscheinlich nie lösbare Problem. Eine jede Partie ist weiter nichts als eine fehlerhafte Variante der Lösungsversuche. Diese Lösungsversuche stehen von den ideellen richtigen Lösungen zuweilen, besonders aber tiefer in der Partie drin, immens weit ab, und sähe jener Schachgeist unser Treiben — es müsste ihm sonderbar zu Muthe sein.

Nehmen wir einfach ein sogenanntes Monstreproblem, wie das R. Schurig'sche vom Jahre 1868. Es war das ein Selbstmat in (nach des Autors Dafürhalten) spätestens 48 Zügen. Bezzel hat dies Problem in 36, ich aber in 43 Zügen gelöst.

Während der vier Wochen, die mir die Lösung dieses Riesenproblems in Anspruch nahm, hatte ich verschiedene falsche Lösungen zu Stande gebracht.

Ich zog natürlich für Weiss und für Schwarz und hatte unter anderm eine Lösung von 17 Zügen gefunden, die sich später selbstverständlich als falsch herausstellte. Hätte es damals, nach Ablauf des Lösungstermines, keine Controle gegeben, die das Minimum bei Bezzel auf 36 und bei mir nachher auf 43 feststellte, so hätte die Lösung in 17 Zügen genügt.

Und aus all diesem schliesse ich wieder dahin zurück, dass eine jede Partie weiter nichts ist als der falsche Lösungsversuch des riesigsten aller Probleme — als das Verfallen des Lösers aus einer Irrung in die andere.

Hier haben wir abermals die „Theorie der Irrungen".

In einem Probleme ist der erste Zug von höchster Wichtigkeit; er ist für alle Varianten derselbe, und findet sich neben dem vom Autor festgestellten ersten Zuge noch ein anderer erster Zug, der das Problem ebenfalls in derselben Zügezahl zur Lösung bringt, so sagen wir, dass das Problem ein schlechtes, ein fehlerhaftes ist.

Wenn wir nun noch immer behaupten wollten, dass die Partie-Aufstellung ein Problem sei, so müssten wir entweder einen constanten, invariablen ersten Zug annehmen, oder aber sagen, dass das Postulat der Problemdichter, wonach der erste Zug ein feststehender sein müsse, einfach eine willkürliche, ohne tiefere Begründung aus Gewohnheit, Vorliebe u. s. w. angenommene Abmachung sei. Wenn der zweite Zug schon ein mehrfacher, ein von dem ersten Gegenzuge abhängiger sein kann, frägt es sich weiter, warum diese Verschiedenheit bei Berücksichtigung der Qualität und Quantität der Züge? Warum muss bei einem Probleme die Quantität eine bestimmte, unabänderliche, die Qualität aber nur für den ersten Zug eine bestimmte, unabänderliche sein? Oder, warum die Qualität nicht durchwegs unabänderlich, oder aber durchwegs frei sein konnte, da sie doch stets die Ermöglichung der Lösung in bestimmter Zügezahl zum Zwecke hat.

Wir wissen einerseits, dass ein Problem bei feststehenden Zügen, also ohne jede Variante, im Allgemeinen für weniger gelungen gilt, als wenn schon vom zweiten Zuge ab eine ansehnliche Anzahl von Varianten möglich wird, und möchten nun auch andererseits wissen, ob dann ein Problem, welches die Möglichkeit solcher Varianten schon vom ersten Zuge ab böte, dabei aber stets in derselben Zügezahl — in keiner Variante nicht mehr und nicht weniger — lösbar wäre, denn durchaus weniger kunstlerisch, weniger vollkommen oder weniger interessant sein müsste?

So lange diese Frage nicht über jeden Zweifel erhaben beantwortet ist, kann die Partie-Aufstellung ganz füglich als ein Problem und die Partie als irriger Lösungsversuch, als Kampf der Irrungen gegen Irrungen gelten.

Hierbei machen wir jedoch die folgende Unterscheidung:

In der Partie ist die Absicht, jenes Riesenproblem zu lösen, nicht vorhanden. Die Partie begnügt sich mit den mehrminder

nahegelegenen Möglichkeiten oder Zufälligkeiten, die bei der supponirten Lösung des imaginären Monstre-Problems denkbar sind.

Wissen wir es, bevor wir uns an die Partie setzen, welches der beste erste Zug ist? Dürfen wir uns von dem Umstande, dass e2—e4 die grösste Bewegungsfreiheit (der Dame und dem Königsläufer) bietet, irreleiten lassen, wo wir doch bei so vielen Problemen die Bemerkung machen können, dass eben die unscheinbarsten, die nichtssagendsten, die scheinbar schlechtesten oder schwächsten Züge die besten, d. h. die einzig zur zahlgerechten Lösung führenden sind?

Wir versuchen eben und ziehen auf gerathewohl; wir gerathen in eine Variante der Millionen von Varianten, bei jeder Partie in eine andere und stets von unseren und den Zugen des Gegners abhängige; wir verlassen uns darauf und sind angewiesen darauf, dass unsere Züge correcter als die des Gegners, oder was eigentlich richtiger gesagt ist, dass des Gegners Züge uncorrecter als die unseren seien.

Wir vertiefen uns in diese Kochlösung und finden einen Modus procedendi, der, abgesehen von seiner originären Fehlerhaftigkeit, an und für sich und unter Umständen so tief und sinnreich, so erhaben und weitgehend sein kann, dass wir ihn unwillkürlich bewundern müssen. — Bei jedem Zuge ohne Ausnahme steht eine ganze Reihe der Möglichkeiten dem Ziehenden zur Verfügung. Diese Möglichkeiten sind es aber, die eine so unerschöpfliche Verschiedenheit der Partien bedingen. Die Wahl zwischen diesen Möglichkeiten für den jeweiligen Einzelfall ist rein individuell, indem sie von der Denk- und Urtheilskraft, vom Blicke, vom etwa schon gefassten und in Ausführung begriffenen Plane des Ziehenden abhängt — und es kann geschehen, dass ein Jeder, der die Partie mit Interesse verfolgt, einen anderen Plan ausfindig macht und aus diesem Grunde einen anderen Zug für den besseren hält — darum: wer das beherzigt, muss finden, dass das Dreinreden und das Anrathen eines besseren Zuges nur dort einigermassen gerechtfertigt erscheint, wo diesen Rath ein in Schachsachen entschieden Ueberlegener giebt — ist das der Fall aber nicht, so muss eine solche Dreinrede stets eine bestimmte Superiorität voraussetzen; diese Voraussetzung sollte jedoch nie ohne Reserve gewagt werden.

Der erste jener Züge, welcher bewusst oder unbewusst, be-

rechnet oder unberechnet, dem Zwecke „mat zu setzen“ nicht entspricht: ist ein verlorener Zug und giebt die Priorität des Zuges aus der Hand, so, dass wenn der Gegner diese Unterlassung richtig wahrnimmt und benutzt, er sich den Angriff vindiciren kann.

Zu der unabsehbaren Menge als correct gedachter Lösungsvarianten des grossen Problems gesellt sich ausserdem eine ebenso unabsehbare Menge als uncorrect voraussetzbarer Lösungsversuche, die dann alle zusammengenommen ein Meer, ein Chaos von Losungsvarianten reprasentiren. Eine jede Partie, die bisher überhaupt zu Stande kam, ist eine aus diesem Chaos der Lösungsvarianten, und eine jede Partie, die je zu Stande kommen wird, wird stets nur eine der Varianten aus diesem Chaos sein.

Das Eigenthümliche, dass jenes Monstreproblem anfänglich, und bei denkbarst correcter Fortsetzung auch später, in der Partie keine eigentlichen Zwangszüge hat, dass daher fast auf jeden Zug mehrere den Umständen angemessen gute, oder wenigstens ausreichende Züge freistehen, macht es aus, dass alle bisher bekannt gewordenen Partien von einander verschieden ausfielen und dass alle Partien der Zukunft höchst wahrscheinlich ebenfalls von einander verschieden ausfallen werden.

Das grösste Problem, das mir je bekannt geworden, ist jenes obenerwähnte Schurig'sche Selbstmatproblem in 48 Zugen. Von diesen 48 Zügen waren kaum fünf bis sechs, wo Gegner eine Wahl zwischen zwei oder hochstens drei Moglichkeiten gehabt hätte, alle übrigen waren Zwangszüge im vollsten Sinne des Wortes; — hat er aber gewählt, so waren die darauffolgenden Züge wieder nur Zwangszüge und doch, wie viele Varianten hatten sich ergeben!

Setzen wir nun, dass das „Partieproblem“ vom ersten Zuge der aufgestellten Steine ab in spätestens 100 Zügen (was wohl nicht zu hoch gegriffen ist) lösbar, d. h. das Mat erzwingbar wäre, und bedenken wir, dass auf den gewohnlichsten ersten Zug von Weiss, e2—e4, Schwarz nicht weniger als 20 Gegenzüge hat, von denen man nicht sagen kann, dass auch nur einer derselben geradezu und nach den gewöhnlichen Erfolgen in der Partie schlecht wäre, setzen wir ferner, dass Schwarz mit e7—e6 geantwortet, und Weiss von den 28 nun zu Gebote stehenden gutpraktikablen Zügen d2—d4 gewählt hat, und bedenken wir, dass

nun für Schwarz nicht weniger als ebenfalls 28 anwendbare Züge freistehen, und wenn er darunter den Zug 2. . . . d7—d5 gewählt, dem anziehenden sich jetzt schon 31 Züge bieten, und berechnen wir endlich, wie gross die Variantenmöglichkeit auf Grund der mathematischen Permutationslehre schon für diese zwei ersten Züge ist, so werden wir begreifen, dass diese Varianten bis zum hundertsten Zuge eine Zahl geben mussen, mit der wir armen Sterblichen zu rechnen noch nicht gewohnt sind.

Bieten sich doch auf jeden der 20 ersten Züge je 20 (zusammen 400) und auf jede der in obigem Falle (Schwarz 1 . . . e7—e6) als zweiter Zug sich bietenden 28 Möglichkeiten im Durchschnitte 24 Gegenzüge (672 + die obigen 400 = 1072) . . . und so fort bis ins Fabelhafte.

Die Eröffnungszüge sind ausnahmslos zufällig und in Bezug auf das Ende der Partie unberechnet und unberechenbar. Zuweilen schon im Laufe der Eröffnungszüge. ungleich öfter schon an der Grenze zwischen Eröffnung und Mittelpartie, am öftesten und gewöhnlichsten jedoch im Stadium der Mittelpartie finden wir uns wie von einer Strömung fortgerissen, indem wir nähergelegene, dem Blicke zugänglichere, ich möchte sagen naturlich sich darbietende Züge, Combinationen oder Ideen erfassen, die uns mit dem was darauf unserer Auffassung nach am besten folgen mag, wie unwillkürlich eine Richtung geben und deren Verfolgung oft nothwendiger Weise für die Partie ausschlaggebend ist.

Sind wir einmal in einer Strömung drin, so werden wir, so weit sie reicht, von ihr bestimmt; bevor wir jedoch von ihr erfasst sind, stehen wir vor einem tausendfachen Scheidewege: unser Auge schaut — was es aber sieht, ist lediglich individuell und obendrein dispositionell — wir sehen gar oft den Wald vor Bäumen nicht!

Und abermals sei es hier betont, dass nach geschehener Entwickelung, nach zweckmässiger Postirung der Steine fast ein jeder Zug eine bestimmte Zahl von Möglichkeiten bietet, die zu entdecken, zu verfolgen und auszunützen lediglich von den subjectiven Fähigkeiten abhängt.

Wie viele grossartige Möglichkeiten stehen uns vor jedem Zuge zur Verfügung; wie viele problemartige, weitgehende Zugesketten liegen uns vor; wie viele Siegesvarianten liegen unserem Auge zur Schau — und wie wenige sieht unser Blick von diesen!

Eine oder einige, und auch nur solche, die einfach und kurz genug sind, um unserer Berechnungsfähigkeit zugänglich zu sein. Wie viele bemerkt unser Blick nicht und wie viele sind unserer Berechnungsfähigkeit unzugänglich! und trotzdem sei es, abermals und abermals wiederholt, dass vor jedem Zuge eine ganze Reihe von Siegesmöglichkeiten vor uns liegt, die wir nur vermöge ihrer weitreichenden Natur nicht erkennen, nicht berechnen können!

Könnten wir sehen, wie wir schauen, so wären wir jener Geist, dem nichts verborgen bliebe. Doch da wir nun sein müssen, wie wir sind und nicht anders sein können, so müssen wir uns damit begnügen, was unser Auge vermag. — Im Auge und im Blicke liegt das Schach! — Ein schönes Beispiel liefert uns auch in dieser Beziehung die „Läufergambitpartie“ zwischen Anderssen und Kieseritzky. Die sieben ersten Züge sind die Eröffnung. In 7..... Sf6—h5 wagt Schwarz einen Zug, der nicht mehr den Charakter der Eröffnung hat, obgleich noch, mit Ausnahme der Dame und des Königsspringers, alle übrigen Officiere unentwickelt zurückblieben. Dieser Zug (Sh6) bringt Weiss auf die Idee einer Damenattaque, die er schon mit 8. Sf3—h4 beginnt und mit dem 15. Zuge abschliesst, wobei er zugleich ein so überwiegendes Terrain gewinnt, dass ihm mit 16. Sb1—c3 schon der herrliche Siegesplan in Sicht geräth. Der 16., 17., 18. und 19. Zug des Schwarzen zeigen uns die Strömung klar und deutlich, von der Schwarz dahingerissen wird: es ist die Ueberlegung, dass nach solch materiellem Uebergewichte, das sich ihm darbot, ein Sieg des Weissen wohl kaum möglich werden wird — in dieser Richtung musste er mit den Wellen und merkte kaum und spät, dass Weiss nach einer anderen Richtung trieb, die ein besseres Ziel versprach.

So wichtig und so weitgehend auch diese Betrachtungen sein mögen, so tragen sie zur Auffindung des besten Zuges nur wenig bei, sie führen uns vielmehr in ein Labyrinth, darin wir uns anfänglich verlieren. Wir beginnen dies „Irrgefilde“ zu erforschen und gewöhnen uns erst allmälig an dasselbe. Ob es aber vielen gelingen wird, ein Theseus zu werden und sich eine Ariadne zu erlieben — auch das ist so ein Schachproblem, das erst die Zukunft lösen wird.

II.

Schach-Arithmik

oder

analytische Werththeorie.

VII.

Die Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes.

Wie oft ward es schon versucht, den Werth der Züge und somit den der Partie mathematisch festzusetzen! Es wird hierin jedoch stets zu weit gegangen, denn die diesbezüglichen Arbeiten waren stets zu streng mathematisch; man suchte für jeden Zug, für jede Position, ja für jede Idee, die „Formel“ — und das musste bis jetzt unmöglich bleiben. Den ersten Versuch in dieser Richtung machte Dr. C. Raedell in Berlin 1848 (Schachzeitung 1848, S. 101—120). Auch Max Lange versuchte sich auf diesem Gebiete (Schachzeitung 1854, und in seinem Lehrbuche, I. Aufl., S. 95—96) und bespricht den Gegenstand ausführlich in demselben Lehrbuche, II. Aufl., S. 187—202. Am eingehendsten ging v. Jaenisch hierbei zu Werke in seiner zweibändigen grossen Arbeit: „Traité des applications de l'analyse mathématique au jeu des Echecs“ — ohne jedoch zu dem erwünschten Resultate zu gelangen.

Ich meinerseits halte eine solche mathematische Behandlung überhaupt und besonders aus dem Grunde für unzweckmässig, weil daraus nur derjenige Schachist Nutzen hätte, der zugleich auch vollkommener Mathematiker wäre — was unter uns geradezu höchst selten vorkommt, und sogar den Mathematikern von Fach eine erschöpfende und so mühsame Arbeit wäre, dass die Cultur dieses Gebietes von vornherein eine undankbare werden und somit eine höchst vernachlässigte bleiben müsste.

Ich erachte es daher für ungleich möglicher und auch im Interesse der Schachfreunde, sowie für die Cultur des Gebietes selbst für ungleich zweckmässiger, statt der Mathematik im strengen Sinne, einfach die „Rechnung“, die einem jeden Denkenden

zugangliche Methode zu versuchen, d. h. die Partie numerisch oder was dasselbe besagen soll: arithmisch festzustellen — zu taxiren.

Und das will ich in Folgendem thun.

Trotz dieser Vereinfachung des Principes bleibt aber die Aufgabe dennoch eine schwierige — wenigstens so lange, bis sie günstig gelöst sein wird. Dass sie lösbar, daran zweifle ich nicht.

Was ich vermag, und was von einem „ersten Versuche“ nur möglich, will ich möglichst ausführlich darlegen.

Ich werde den Werth der Züge, der einzelnen Positionen und der gesammten Partie in Ziffern ausdrücken und vorläufig wenigstens annähernd den Zweck erreichen. Die Sicherheit der Berechnungen kann erst mit der Zeit gelingen, und es steht das um so früher und um so bestimmter zu gewärtigen, je regeres Interesse diese Idee finden, und je gründlicher sie auch durch Andere durchdacht, corrigirt und präcisirt werden wird. Ich liess mich durch keinerlei Leistungen dieser Art beeinflussen, da ich alle bisherigen Versuche theils als zu grossartig angelegt, theils aber nur mehr als betrachtende Abhandlungen „über“ den Gegenstand auffasse und trotz des so anerkennenswerth Gediegenen und Anregenden in ihnen mich denn doch dahin entscheiden musste, auf eigene Faust eine ganz andere Richtung einzuschlagen, und zu dem, was in diesem Sinne von Anderen bisher schon geleistet wurde, auch meinerseits noch soviel hinzu zu thun, als in meiner Kraft steht — als meine eigenen Bestrebungen zu Tage zu fördern im Stande sein werden.

Um den hier gesetzten Zweck jedoch mit um so mehr Erfolg anstreben zu können, muss ich, bevor ich das eigentliche Thema bringe, einiges voraussenden, was gleichsam einleitend und begründend, die Arbeit sowie auch die Auffassung fördern soll.

Das Feld, auf dem der Feindeskönig steht, ist der höchste Tendenzpunkt unserer sämmtlichen Angriffsbestrebungen; das Feld aber, auf dem der eigene König steht, ist der Centralpunkt unserer gesammten Vertheidigungsarbeit.

Ueber den Angriff darf die Vertheidigung nicht versäumt werden und umgekehrt.

Nicht nur jeder einzelne Zug, sondern alle Combinationen und Pläne mit allem Nebengeplänkel haben zum Endzwecke die

erfolgreiche Durchführung des Angriffes oder der Vertheidigung — besonders aber des Angriffes, mit Rücksicht auf genügende Vertheidigung. Denn wenn der Angriff hinlänglich stark ist, hat der Gegner mit der Vertheidigung und Sicherung seines Königs vieler Streitkraft nöthig, und sein Angriff auf unsern König ist um so unwahrscheinlicher, je mehr unser Angriff solid und plangemäss ist.

Um diese Zwecke zu erreichen, müssen wir zuerst unsere Streitmacht bestmöglichst postiren und in der „Eröffnung" vornehmlichst diese Aufgabe vor Augen behalten. Unter „bestmöglichst" verstehe ich eine solche Postirung, dass die Streitkraft leicht und schnell auf den feindlichen Königspunkt hinwirken könne.

Erst wenn das genugsam gelungen, schreitet man zur Offensive.

Das Feld des Feindeskönigs ist der Tendenzpunkt; die Felder aber, die er bestreicht, also alle unmittelbar an sein Standfeld grenzenden Felder zusammengenommen, sind das Tendenzgebiet — der „Hof". Dies Gebiet besteht (mit Zurechnung des Standfeldes selbst), wenn der König auf einem Randfelde steht, aus 6, wenn er auf einem Eckfelde steht, aus 4 und auf allen übrigen Feldern des Bretes aus 9 Feldern, die ihm entweder alle zugänglich sind, oder, wegen eines dastehenden eigenen Steines oder wegen der Bestreichung feindlicher Steine, zum Theile oder gar alle (Pat-Stellung) verwehrt sind.

Im Anfange der Partie muss bei bester Postirung der Steine die möglichste Unzugänglichmachung des Hofes unseres Königs **mit** bewirkt werden.

Die Unzugänglichmachung kann aber auf die verschiedenste Weise ausgeführt werden. Das Geniale der Partie muss sich zu allererst bei und in der Postirung der Streitpiècen offenbaren. Man kann nämlich mit vielen Steinen, aber ungeschickt postirt, oft viel weniger bezwecken — sowohl in Hinsicht auf den vorzubereitenden Angriff, als auch auf die Unzugänglichmachung des Hofes — als mit weniger Steinen, aber geistreich angebracht.

Die Seele und der Kern der Partie ist die Position.

Die Gewalt der Position kann oft die auffallendste quantitative Ueberlegenheit illusorisch machen — darauf gründen sich unter anderm zuweilen sehr correcte Opfer-Combinationen.

Die Position nicht nur auf eine intensive Weise zu schaffen, sondern sie auch dauernd zu festigen, ist der lohnendste Zweck in der Partie — das sicherste Vorgehn, und wie der Werth der einzelnen Züge das eine Element ist, so ist die Position die Summe dieser Grössen.

Jedes Feld des feindlichen Königs und womöglich die nachste Umgebung des Hofes zu besetzen, d. h. ihm entweder durch seine eigenen Steine gesperrt oder beengt zu halten oder den Hof durch unsere Steine zu bestreichen und zu besetzen, und wenn das alles geschehen, dem Konige selber ein letztes Schach zu geben, ist der letzte Zweck der gesammten Partie, indem der feindliche Konig hierdurch Mat gesetzt wird. —

Früher muss somit der besetzte und geschützte Hof des Feindes des Schutzes entblosst werden und dann müssen die Hoffelder nach und nach immer entschiedener cernirt und besetzt werden.

Dieses letztere Ziel lässt sich jedoch nur in den seltensten Fällen direct erreichen. Um es für gewohnlich erreichen zu konnen, mussen erst verschiedene andere Operationen stattfinden als: Zerwerfung der feindlichen Position, Entfernung seiner Streitkraft vom Konigsgebiete; Abtausch oder gar Gewinnung der am meisten unseren Plänen im Wege stehenden Steine gegen solche, die uns bei unserer Angriffsarbeit am besten entbehrlich sind; Absperrung oder Beengung der Wirkung feindlicher Officiere u. s. w.

Also noch einmal: Der feindliche Konig ist der Tendenzpunkt, auf den hin alle unsere verfügbare Streitkraft gerichtet werden soll. Verfügbar nenne ich hierbei alles, was zur Festigung unseres Königsgebietes nicht in Anspruch genommen ist — bemerke aber, dass bei erforderlicher Geschicklichkeit die meisten Steine auch so postirt werden konnen, dass sie unser Konigsgebiet und die übrigen Steine schützen und dabei auch zugleich auf den Feindeskönig tendiren. Diese Doppelwirkung der Steine ist einer der grössten Positionsvortheile, die wir uns verschaffen können; sie hat obendrein noch das besonders Gute an sich, dass so postirte Steine dem Schutze unseres Königsgebietes allmälig und nach Massgabe der Heftigkeit unseres Angriffes entzogen werden können, ohne erst zeitraubende Evolutionen vornehmen zu müssen.

Bei der Postirung der Steine nach dem Feindeskönig hin nehme man besonders darauf Rücksicht, dass man sie vorläufig nicht

allzu bestimmt auf einen Punkt hin oder richtiger auf ein Königsgebiet hin concentrire, denn der König macht wohl bei jedem Zuge blos einen Schritt, d. h. er geht stets nur auf das nächste Feld — aber er geht doch und kann so eine allzu concentrische Arbeit uns leicht gänzlich nutzlos machen, besonders wenn wir bedenken, dass dem Könige auch noch eine zweifache Rochade zur Wahl offen steht.

Dieser Wink macht uns darauf aufmerksam, dass wir in erster Reihe die Steine resp. die Officiere auf offene und möglichst sichere Felder stellen; dass wir sonach das Terrain sondiren, den Gegner möglichst in Unordnung bringen und dass wir abwarten oder bewirken, dass der gegnerische König entweder rochire oder aber nicht mehr rochiren könnend ein stabiles Hauptquartier aufschlage. Erst dann kann die Centrirung und die fixe Richtung der Streitkräfte auf einen weniger veränderlichen Hof hin mit Erfolg geschehen.

Gegen-Könige, welche mit in den Streit gehen, also wie frei und wandelnd sich den Centrirungsabsichten des Gegners stets entziehen, sind bei hinreichend schützendem Gefolge die gefährlichsten, und wer dem mitkämpfenden Könige die correcten Wege zu traciren im Stande ist, wird seine Ziele stets sicherer oder wenigstens rascher und glänzender erreichen, als wenn er seinen König in einen Winkel gepfercht hält. Allerdings erfordert ein solches Strategem mehr Umsicht und mehr Geschicklichkeit, aber es ist dafür auch viel kühner und erhabener — ich möchte sagen heldenhafter.

Nun aber geschieht es zumeist, dass in der Partie die Könige irgendwo verschanzt so lange hinter Schutz und Waffen stehn, bis alle Gefahren geschwunden — was meist erst gegen Ende der Partie zu geschehen pflegt — oder aber bis sie gewaltsam hinter ihrem Bollwerke hervorgejagt werden.

Alles dies berücksichtigt, lassen sich bezüglich der besten Postirung der Steine in der Eröffnung wohl keine besonderen Regeln aufstellen; im Allgemeinen aber ist der König des Gegners derjenige Punkt, dem zuerst alle Aufmerksamkeit gewidmet, und dem, hat er sich fixirt, alle nur verfügbare Streitkraft entgegengerichtet werden muss.

Ferner hat es sich hier oben gezeigt, dass sich im Beginne der Partie die Arbeit fast in zwei gleiche und gleichwichtige

Hälften zertheilt: 1. In die Vorarbeiten des Angriffes und 2. in die rechtzeitigen, womöglich mit den für den Angriff bestimmten Steinen bewerkstelligten Schutzvorkehrungen auf eigenem Gebiete, mit besonderer Berücksichtigung des Königsgebietes, also: in die Vorarbeiten der Vertheidigung. — Beide Arbeiten sind dem Anziehenden wie dem Nachziehenden gleich wichtig, aber es hat in der Regel der Anziehende stets mehr Veranlassung auf die Angriffsarbeit, und der Nachziehende mehr Veranlassung auf die Vertheidigungsarbeit das Hauptgewicht zu legen.

Das Ganze der Schacharbeit zerfällt also überhaupt in die charakteristisch und genau einander entgegenstehenden zwei Tendenzen: der Occupation oder der Cession einerseits und des Angriffs oder der Vertheidigung andererseits, also allgemeiner ausgedrückt: Das Ganze der Schacharbeit zerfällt entweder in Terrainzüge oder in Operationszüge an und für sich, und es hat somit ein jeder Zug den Charakter der einen oder der anderen oder der beiden Tendenzen zugleich — und hat er diesen Charakter nicht, so hat er ihn entweder blos scheinbar nicht, da er etwa ein Vorbereitungs-, ein Abwarte-, ein Tempozug ist, oder aber er ist in Wirklichkeit schlecht und als solcher entweder verderblich oder einfach unnütz.

Nach dieser allgemeinen Eintheilung lassen sich nun die Züge im Besonderen nicht nur ordnen, sondern auch der Bedeutung und dem Werthe nach taxiren.

Von hier ab können wir denn das Thema der Werthbestimmung selbst näher ins Auge fassen.

Zu diesem Behufe müssen vor allem die beiden folgenden Sätze aufgestellt werden:

1. Der Werth der Züge, in ihrer Totalität, muss genau gleich dem Werthe der Partie sein — was unbedingt auch von einer jeden Position gelten muss, wobei die Summe aller bis dahin geschehenen Züge in Anschlag zu kommen hat. —

2. Wenn es möglich ist, den Werth des Zuges als solchen auszudrücken, so ist es auch möglich den Werth der Partie, sowie einer jeden Position in ihr zu be-

stimmen und das volle Gelingen dieser Aufgabe ist nur mehr Sache der Genauigkeit, der Correctheit der diesbezüglichen Arbeiten.

Wollen wir aber den Werth eines Zuges bestimmen, so müssen wir ihn in allen seinen Kategorien betrachten und richtig erkennen.

Um das zu ermöglichen, müssen wir: 1. über die Natur aller im Schach denkbaren Züge, möglichst genau distinguirt und classificirt, vollständige Rechnung legen; 2. den Werth der Steine im Einzelnen, sowie auf ihren jeweiligen Standfeldern, und in ihrem jeweiligen Verhältnisse zu einander bestimmen; und 3. den Werth der leeren, der besetzten sowie der bestrichenen Felder für jeden Stein, und je nach der Wichtigkeit der operirenden oder der beeinflussten Steine festsetzen können.

Wir unterscheiden also vor allem Terrain- und Operationszüge; die ersteren zerfallen in Occupations- und Cessionszüge, die letzteren aber in Angriffs- und Vertheidigungszüge. Occupations- und Angriffszüge wollen wir hier ausnahmsweise als Anzüge, die Cessions- und Vertheidigungszüge aber als Nachzüge verzeichnen.

Anzüge sind solche, welche die Initiative zu irgend einer in Aussicht stehenden Evolution ergreifen; Nachzüge aber, welche sich auf die Verhütung insinuirter Uebervortheilungen beschränken — letztere können zuweilen so bedeutend sein, dass sie nicht blos eine Abwehr, sondern auch der Anfang eines Angriffes zugleich sein können.

Auf dieser Grundlage wird es sodann möglich, alle auf dem Schachbrete bekannten Züge folgendermaassen einzutheilen, zu classificiren:

I. Terrainzüge.

Anzüge.	Nachzüge.
1. Vorrückung	2. Rückgang
3. Freimachung (der eig. Steine)	4. Sperrung (der eigenen Steine)
5. Platzgewinn	6. Platzverlust
7. Stützung	8. Entstützung
9. Duplirung	10. Preisgebung
11. Fühlung	12. Entfühlung
13. Centrirung	14. Decentrirung
15. Gewinn	16. Verlust.

II. Operationszüge.

Anzüge.	Nachzüge.
17. Opfer (für Terrain oder Ablenkung)	18. Deckung
19. Vorbereitung	20. Vorbeugung
21. Fesselung	22. Entfesselung
23. Anfall	24. Ausbug
25. Zwingung	26. Zwang
27. Abzug	28. Vorsetzung
29. Blockirung	30. Entsetzung
31. Matsetzung	32. Remis (Perpetuel, Pat).

Tauschzüge kommen nicht in Betracht, wenn keiner der Beiden weder gewinnt noch verliert. Dass aber bei einem Tausche Beide, sowohl positionell, als auch quantitativ in gleichem Maasse davonkämen, kann nur höchst selten vorkommen. Sobald der eine einen wenn auch noch so geringfügigen Vortheil uber den anderen erringt, so fallt der Tausch in die Rubrik von Gewinn oder Verlust. Beim Abtausch ist die Initiative in der Regel auch zugleich der Anzug — ausgenommen wo der Tausch als Zwang geradezu unvermeidlich ist.

Das Mat giebt ein peremptorischer Zug, der der einen Partei alles vindicirt, der andern aber nichts ubrig lässt. Die Matgebung reducirt alle Einheiten des Matgesetzten auf = 0.

Das Pat reducirt beide Parteien auf Null.

Das Perpetuel und andere Remismöglichkeiten machen die eine Partie **gleich** der anderen.

Alle diese Züge können unter Umständen noch einer weiteren Classification unterliegen, insofern als sie „Kettenzüge" oder „Normalzuge" sind, d. h. als sie je nach der Wichtigkeit der Idee entweder für mehr oder für nicht mehr als etwa drei Züge im vorhinein mit kategorischer Bestimmtheit berechenbar sind.

Züge, welche zwei oder mehrere der obigen 32 Eigenschaften in sich vereinen, heissen 2fache (doppelte), 3-, 4-, n . . . fache Ketten- oder Normalzüge.

Alle Züge sind der Kraft nach, aber stets nur relativ, stark oder schwach. Den Grad der Stärke oder Schwäche zu bestimmen, kann nur Sache der Arithmik sein. Ein Mittelding zwischen

beiden — weder stark noch schwach — zu suchen, wäre eine müssige Arbeit.

Den Werth der oben classificirten 32 Zugesarten in Ziffern auszudrücken wäre sonach das erste was zu geschehen hätte, wenn wir dem signalisirten Ziele beikommen wollen. —

Vorerst müssen diese Zugsweisen ihrem Wesen und ihrer Wirkung nach charakterisirt werden.

Terrain und Operation — beide zusammen in der Thatsache der Position sich concentrirend — sind die zwei ursprünglichen Momente, die den Gewinn begründen. Auf die Wichtigkeit dieser beiden Momente ist es nicht nöthig näher einzugehen — schon der Anfänger fühlt sie sofort heraus.

Wir geben hier nun eine gedrängte Charakteristik aller oben bloss mit Namen angeführten und in die zwei Hauptkategorien eingetheilten Züge, um in Fällen etwaiger Missverständnisse über jeden Zweifel hinwegzukommen.

1. Vorrückung ist diejenige Evolution, wodurch die Steine auf Felder vorgeschoben werden, die dem Feindesheere näher liegen. Diese Züge sind in der Regel freiwillige.

2. Rückgang ist, wenn Steine von Feldern, die dem Feinde näher sind, zurück auf Felder gestellt werden, die unserm Heere näher liegen. Diese Züge sind in der Regel unfreiwillige oder einer Opportunität unterworfene.

3. Freimachung bedeutet solche Züge, die irgend einem unserer Steine den Weg freimachen und vornehmlichst auf Terrainfreiheit berechnet sind. Sie sind stets wenigstens doppelter Natur.

4. Sperrung aber ist, wenn durch den gegebenen Zug irgend einer unserer Steine in seiner Freiheit und Wirkung behindert wird. Wird ferner eine Figur so vor einen Pion (gleichviel ob eigenen oder feindlichen) gesetzt, dass der Pion am Ziehen verhindert wird, so nennen wir das eine: „Pfählung“.

5. Platzgewinn ist die Eroberung und Behauptung eines Plus an Terrain durch das Uebergewicht unserer darauf gerichteten Steine.

6. Platzverlust hingegen ist die unfreiwillige Abtretung eines bisher innegehabten oder wenigstens unbedroht gewesenen Terrains oder Terraintheils an die darauf dringende Streitkraft des Gegners.

7. Stützung ist der Schutz, den ein Stein dem andern an-

gedeihen lasst. Ueberflüssig erscheint die Deckung solcher Steine, die schon gut oder öfter gedeckt oder gar nicht angegriffen sind. Die Deckung solchen Steinen zu entziehen und sie solchen zuzuwenden, die der Deckung bedürftig sind oder es werden können, ist eine wichtige tactische Regel.

8. Entstützung besagt die Verlassung eines öfters oder auch bloss einmal gedeckten Steines, sowie auch das Auflassen einer Duplirung.

9. Duplirung nenne ich die reciproke Stützung gleichartiger Steine untereinander, namentlich der Thürme, sodann auch der Springer und endlich auch des Laufers und Pions, wenn nämlich der Laufer im Schlagfelde seines Pions steht, trotzdem dass dies letztere eigentlich keine Duplirung ist.

10. Preisgebung ist die Entstützung eines bisher gegen Feindesangriffe geschützt gewesenen Steines, wodurch derselbe, wenn er auch geschützt oder schützbar ist, er dennoch leicht behelligt, verdrängt oder irgendwie gefährdet werden kann.

11. Fühlung bezeichne ich die Hinwirkung eines Steines auf einen oder mehrere Steine des Gegners, ohne dass dies Hinwirken für den Moment ein eigentlicher Angriff sein müsste — was er natürlich sehr leicht werden kann — also wenn der Stein, der in Fühlung gerieth, nicht mehr werth ist als unser fühlender Stein und dabei genugsam gedeckt ist. Im Momente als diese Deckung aufhört, erhält die Fühlung die Bedeutung des Angriffes, weil Gegner den „gefühlten“ Stein „entstützte“.

12. Entfühlung ist das, wenn wir eine Fühlung aufgeben: entweder um dafür eine andere mehr oder minder wichtige Fühlung einzugehn, oder um eine bessere Position zu erzielen, oder um dafür eine ungünstigere Position einzunehmen.

13. Centrirung heisst ein jeder Zug, der auf eines oder mehrere der Hoffelder des gegnerischen Königs hinwirkt, ob diese Felder leer oder besetzt, gedeckt oder preisgegeben sind; hierher gehört auch das Schachgebot als solches.

14. Decentrirung dagegen ist ein Zug, durch den wir aus Unbedacht oder aus irgend einer Nothwendigkeit veranlasst werden, einen Stein, der gegen den Feindeskönig centrirt stand, aus dieser Stellung wegzurücken, um ihm eine minder günstige anzuweisen.

15. Gewinn kommt in der Regel beim Schlagen vor und

ist jener Ueberschuss, der uns nach Abrechnung aller Gegenverluste an Terrain oder an materiellem Steinwerth, oder an beidem, und zwar ziffernmässig ausgedrückt, noch übrig bleibt.

16. Verlust hingegen ist jenes Minus, das sich nach Abzug des Gegenverlustes herausstellt. Jedes Schlagen zählt soviel, als der geschlagene Stein im Allgemeinen werth war, mit Ab- oder Zurechnung der Einheiten, die durch den neuen Standort des schlagenden Steines dazukommen oder abgehen.

---

17. Opfer ist die Hingabe eines Steines in der Hoffnung auf dadurch erzielbare bessere Position, heftigeren Angriff — resp. Gewinn; es ist das Opfer also der Austausch des materiellen Plus für ein Plus an Terrain oder an Operation oder an beidem. Bei diesem Tauschgeschäfte erfordert die Werthschätzung der beiden Tauschobjecte viel Vorsicht.

18. Deckung heisst die sooftige Stützung eines angegriffenen Steines, als wie oft derselbe angegriffen erscheint.

19. Vorbereitung wird ein Zug genannt, der nicht in dem Momente wirkt, in welchem er gezogen ist, sondern erst im nächsten oder in einem der nächsten Züge. Er droht also blos einen Vortheil abzuringen. Hierher gehören ferner auch die Tempo-Züge.

20. Vorbeugung bewirkt ein Zug, wenn er auf eine Drohung des Gegners so antwortet, dass diese Drohung nicht sofort eintreten kann.

21. Fesselung tritt ein, wenn wir so ziehen, dass ein Stein des Gegners nicht ziehen kann, weil er sonst einen werthvolleren Stein oder gar den König preisgäbe; der gefesselte Stein darf den fesselnden aber nicht schlagen können.

22. Entfesselung ist die Aufhebung der Fesselung durch Vorsetzung, Gegenfesselung oder durch Vertreibung des fesselnden Steines.

23. Anfall nennen wir hier das, was wir sonst Angriff nennen würden, wenn nicht letzterer Ausdruck auch die ganze Serie der Operationen als solche ausdrücken würde. Anfall ist sonach ein Zug, wodurch wir einen Stein zu schlagen drohen; dieser Stein kann aber entweder genügend geschützt werden und somit stehen bleiben oder aber auch das Standfeld ändern. Hierher gehört

auch der Doppelanfall des Springers oder des Pions — die sogenannte Gabel und ähnliches.

24. Ausbug ist, wenn ein angefallener, bedrohter Stein statt stehn zu bleiben und geschützt zu werden, den Platz verlässt und auf ein anderes Feld sich stellt. Es giebt Fälle, wo dieser Platzwechsel eintreten muss, d. h. vernünftiger Weise und in der Regel als Zwang gelten kann, wenn z. B. ein Pion einen Springer oder die Dame anfällt u. s. w.; aber oft ist der Ausbug ein freiwilliger, da der Stein z. B. auch ganz gut geschützt werden könnte.

25. Zwingung deutet einen Zug an, der den Gegner bemüssigt einen Zug zu machen, der der einzig richtige oder sogar der einzig mögliche ist, und ausser welchem ein jeder andere Zug unzureichend wäre. Zwingung bedeutet aber nicht nur, dass dieser Stein auf dieses Feld ziehen muss, sondern auch bloss, dass dieser Stein ziehen muss, oder dass irgend ein Stein auf dieses Feld, oder zu diesem Zwecke ziehen muss.

26. Zwang dagegen ist ein Zug, der infolge der Drohung des Gegners nothwendig wird. Auch hierbei können die Steine und Felder, je nach dem Zwecke, der soeben angedeuteten Permutation unterliegen.

27. Abzug bewirkt die Aufdeckung und Preisstellung eines bedeutenderen Feindessteines dem Angriffe einer bisher maskirten Figur. Hierbei kann es vorkommen, dass der abziehende Stein selbst wieder einen bedeutenderen Feindesstein angreift — durch diese Möglichkeit wird der Abzug eigentlich gefährlich; übrigens ist diese Möglichkeit nur selten vorhanden.

28. Vorsetzung ist eine Art der Schützung gegen feindliche Angriffe, aber lediglich dadurch, dass vor den angegriffenen Stein ein Stein als Bollwerk geschoben wird, welcher an Werth dem angreifenden Steine nachsteht oder höchstens gleichsteht und obendrein auf dem Felde, wo er sich vorsetzt, auch selbst genügend geschützt ist.

29. Blockirung besagt einen Zug der Mat-Operation; er unterscheidet sich von der Centrirung dadurch, dass er nicht blos die Hoffelder besetzt, sondern direct belagert, d. h. die Matsetzung des Königs direct ins Auge fasst. Das ist hier die versuchte Matoperation, die oft gelingt, oft aber auch misslingt und dadurch von der ansagbaren Matoperation sich unterscheidet.

Uebrigens sind auch die Einzelzüge der ansagbaren Matoperation nichts anderes als Blockirungszüge.

30. Entsetzung nenne ich diejenigen Züge der äussersten Kraftanstrengung gegen die Belagerung, welchen es gelingt, zunächst die drohendste Gefahr abzuwenden und dann die ganze Matoperation zu vereiteln.

31. Matsetzung ist derjenige letzte Zug einer Matoperation, durch welchen des Gegners König kein Feld mehr übrig hat um auszubiegen oder vorzustellen und der König des Gegners gleichsam schlagbar bleibt.

32. Remis endlich ist derjenige Ausweg, wodurch wir unseren Gegner ausser Stand setzen, über uns den Sieg zu erringen. Das kann geschehen: 1. auf gewöhnliche Art, nämlich dadurch, dass die Chancen der beiden Partner, wenigstens scheinbar und aller Wahrscheinlichkeit nach, gleich sind und sich gegenseitig aufwiegen; oder 2. dadurch, dass der eine Partner dem sonst anscheinend besserstehenden Gegner ein ewiges Schach (Perpetuel) entgegensetzen kann oder aber der Gegner ihn in einer offenbaren Matoperation innerhalb 50 wohlgezählter Züge nicht Mat zu setzen vermag, und endlich, wenn es dem einen Partner gelingt, dem stärkeren Gegner gegenüber eine Pat-Stellung ausfindig zu machen. Das ist die Definition der im Schach vorkommenden Züge und die Ergründung ihrer Natur. —

VIII.

Arithmische Bestimmung des absoluten oder sogenannten Tausch-Werthes der Steine.

Jetzt können wir an die Bestimmung des Werthes der Steine gehen, die schon öfters versucht wurde, und in verschiedenen Beziehungen verschieden ausfiel, trotzdem dass die Werthverhältnisse allemal so ziemlich constant blieben.

Am correctesten erscheint es nach reifer Ueberlegung, wenn

man den Gesammtwerth aller Steine der einen Partei, in absolutem Sinne, = 100 setzt, d. h. so, dass wenn ein jeder der 16 Steine dem Durchschnittswerthe seiner Wirksamkeit am leeren Brete entsprechend taxirt wird, die Summe aller 16 Steine = 100 angenommen wird.

So haben wir demnach für jeden Pion seiner inneren, absoluten Brauchbarkeit nach durchschnittlich den Werth = 2, und

für alle 8 Pione somit	=	16,
„ die 2 Springer zu je 7	=	14.
„ die 2 Läufer zu je 8	=	16,
„ die 2 Thürme zu je 12	=	24,
„ die Dame	=	21.
„ den König	=	9.
zusammen	=	100.

Bei dieser Percentuation der Steine hebe ich hervor, dass ich den Werth des Springers um ein Percent aus wohlerwogenen Gründen niederer als den des Läufers angenommen habe. Es ist nicht zu leugnen, dass zwischen beiden ein Werthunterschied vorhanden ist; nur sind die Meinungen darüber getheilt, welcher der beiden wohl der werthvollere sei — und viele geben diese Meinung mit Entschiedenheit für den Springer ab, weil sie sagen, dass er in der Hand eines geschickten Führers eine brillantere Wirksamkeit ermögliche, als das je bei den Läufern der Fall sein könnte! Wie dem eigentlich sei, mag dahingestellt bleiben. Nun glaube ich aber, dass eben auch dieses Urtheil mit zur Rechtfertigung meiner Percentuation dient, denn: nur in der Hand des geschickten Lenkers wird der Springer zu einem der dankbarsten Steine. Nun aber wird man zugeben müssen, dass nicht ein jeder gute Schachist die Virtuosität der Springerführung gleichmässig besitzt, d. h. dass an Schachstärke sonst ganz gleiche Schachisten die Gabe der Springerführung in verschiedenem Maasse besitzen, während die Führung des Laufers keine derartigen Verschiedenheiten aufweist. Mit anderen Worten: der Springer ist nur individuell und gleichsam ausnahmsweise von so eminenter Wirksamkeit, während der Laufer schon kraft seiner Fernwirkung seinen normalen, constanten Werth hat. Dieses Individuelle also, dies bloss bedingungs-

weise Hervortreten eines brillanten Springerwerthes; ferner der Umstand, dass zwei Springer nicht im Stande sind, einen dépouillirten König mat zu setzen, während die zwei Läufer dessen stets fähig sind — sind die Beweggründe, die mich für den Springer den Werth von 7, für den Laufer aber den von 8 anzunehmen bestimmt haben, und glaube ich, dass sich diese Annahme als gerechtfertigt erweisen wird.

Der Vorzug der Mittelpione vor den Randpionen ist kaum massgebend, denn es sind die Mittelbauern am häufigsten in Gefahr verloren zu gehen, und dann sind die Randbauern durch die directe und mächtige Unterstützung der Thürme gewiss um das mehr werth, was sie wegen der bloss einseitigen Schlagrichtung weniger gelten. Darum die gleichmässige Schätzung eines jeden Pions auf = 2 denn doch das Richtigste bleibt.

Ebenso ist es mit dem Vorzuge des Königsthurmes vor dem Damenthurme, des Königslaufers vor dem Damenlaufer und des Königsspringers vor dem Damenspringer — diese Vorzüge sind nur scheinbar und getrost lassen sich die gleichartigen Figuren zu gleichem Werthe annehmen.

Nun aber geschieht es, dass durch die Aufstellung der Steine auf den zwei ersten Felderreihen der Werth der Figuren wesentlich beeinträchtigt wird, da sie in die erste, resp. in die letzte Felderreihe eingepfercht, in ihrer Freiheit und in ihrer Wirkung ungemein beschränkt dastehn.

„Sobald es uns gelang, ein Princip aufzustellen, auf Grund dessen der Partiewerth der aufgestellten Steine im Verhältniss zu dem absoluten Werthe derselben bestimmt werden kann, so haben wir in diesem Principe den Schlüssel, der uns allmälig zur Lösung der ganzen Frage wird verhelfen können."

Dieser erste Unterschied zwischen dem schon oben aufgestellten absoluten Werthe der Steine und dem Werthe des aufgestellten Steinmateriales vor Eröffnung der Partie ist von solcher Wichtigkeit, dass er einem Jeden, der in Sachen der Werththeorie zu denken beginnt, vor allen anderen Momenten zuerst ins Auge springt.

Wenn wir die Steine ihrer allgemeinen Leistungsfähigkeit nach betrachten, so müssen wir einem jeden Steine schon seiner Verschiedenheit und Eigenthümlichkeit nach einen nominellen Werth zuerkennen, den er ohne Rücksicht auf die Partiestellung

und zu jeder Zeit repräsentirt; während, wenn wir in der Partie die Position im Besonderen berücksichtigen, wir in jeder Position einem jeden Steine einen anderen Werth beilegen müssen: es kommen oft Stellungen vor, wo z. B. der Springer einen grösseren Werth darstellen müsste als die Dame — das ist der reelle oder relative Werth des Steines.

Aber weder der absolute noch der relative Werth des Steines können allein genügen, um den kategorischen Werth des Zuges und aus diesem den Werth der Position und der Partie zu ermitteln — sie sind bloss mit Factoren und können erst, combinirt mit der Terraintheorie, zu dem gewunschten Resultate fuhren.

Wenn wir in einer gegebenen Position den Werth irgend einer Figur ins Auge fassen und das an ihr, was wir soeben als reellen, relativen Werth kennzeichneten, nachhaltiger prüfen, so werden wir finden, dass dieser relative Werth: 1. bei jedem Zuge der in Frage stehenden Figur, 2. bei jedem Zuge des mit ihr in Fühlung stehenden eigenen oder gegnerischen Steines alterirt — bald erhöht, bald vermindert wird, und 3. dass dieser relative Werth im Grunde ganz dasselbe ist, was uns bei den uneröffnet aufgestellten Steinen in ihrer eingeschränkten Positionirung, als geschmälerte Wirkungsfähigkeit aufgefallen ist.

Durch diese Betrachtung finden wir uns angeregt, auch den positionellen Werth, d. h. den reellen, relativen Werth der einzelnen Steine, und zwar vor allem in der anfänglichen Aufstellung vor Eröffnung der Partie, zu bestimmen und vorläufig nur so viel an dieser Stelle zu bemerken, dass auf dieselbe Weise, auf welche der relative Werth der Steine in der Anfangsaufstellung berechnet wird, auch die Berechnung desselben in jeder anderen beliebigen Position vorzunehmen sein wird.

Bei der Bestimmung des absoluten Werthes der Steine habe ich die Zahl 100 als die Brauchbarste gewählt, und diese 100 galt mir nun als Rahmen fur den gesammten Zahlenwerth der einzelnen Steine, an die ich sodann den Massstab ihrer Wirkungsfähigkeit, ihrer Leistungstüchtigkeit angelegt und dieselbe derart in die 100 aufgetheilt habe, dass der Werth aller 16 Steine je einer Partie zusammengenommen, den Rahmen genau und vollkommen füllte. — Ebensogut hätte ich die Zahl 64 nehmen können; ja, ich hätte diese Zahl sogar als die nächstliegende vorgezogen; doch die gewonnene Ueberzeugung, dass die Zahl,

welche sie auch sein mag, sobald sie, constant und consequent zur Bestimmung der Wertheinheiten angewandt, als Basis dient, die Arbeit und die Correctheit der Berechnungen nicht im mindesten alterirt und dass 64 ebensogut wie 100 in allen Rechnungsvarianten immer dieselben Schlusswerthe resultirt hätte; sowie der wichtige Umstand, dass bei der Auftheilung der Werthe von 16 Steinen in 64 für einzelne derselben nothwendigerweise gemischte Zahlen hervorgegangen wären und Brüche denn doch so Manchem unbequem erscheinen dürften – das bewog mich, die 100 vorzuziehen, in welcher sich der Zahlenwerth für alle 16 Steine ohne Bruch ziemlich genau auftheilen liess.

Wenn ich die Zahl 64 als Basis angenommen hätte, so würde sich der absolute Werth der Steine den obigen Proportionen gemäss folgendermassen gestaltet haben:

für alle 8 Pione	— je einzeln	1·28	— zusammen	10·24
„ beide Springer	— „ „	4·48	— „	8·96
„ „ Läufer	— „ „	5·12	— „	10·24
„ „ Thürme	— „ „	7·68	— „	15·36
„ die Dame				13·44
„ den König				5·76
im Ganzen				64·00

So frei aber und so ungebunden ich mich bei der Bestimmung des absoluten Werthes der Steine fühlen musste, ebenso befangen und verlegen bin ich bei dem blossen Gedanken an die correcte Festsetzung des relativen numerischen Werthes der Steine, der nicht blos in der Uraufstellung, sondern auch nach jedem Zuge und in jeder nur denkbaren Position volle und **constante Geltung haben könne.**

Oben, gleich nach der Feststellung des absoluten inneren Werthes der Steine stellte ich den Satz auf, dass: „sobald es uns gelang, ein Princip zu gewinnen, auf Grund dessen der Werth der **aufgestellten** Steine, also der **relative** Werth, bestimmt und mit dem **absoluten** Werth in Einklang gebracht werden kann, wir den **Schlüssel** gefunden haben werden, der uns allmälig zur Lösung aller Schwierigkeiten der **numerischen Festsetzung** des ganzen und partiellen Partiewerthes wird verhelfen können“ — und dieser Satz soll uns nun vorschweben, indem

wir an die Arbeit der numerischen Werthbestimmung der Züge, der Positionen — der Partie schreiten.

Bevor uns das gelingen kann, müssen wir vor Allem auf die strenge Auseinanderhaltung der zwei Hälften dieser Aufgabe hinweisen und festsetzen, dass uns in erster Reihe die Auffindung des relativen Werthes der Steine und erst dann in zweiter Reihe die Ineinklangsetzung des absoluten mit dem relativen Werthe obliegen muss, und wenn beides gelungen, dann wird der Werthbestimmung der Züge, der Positionen — der Partie selbst, nur Unwesentliches mehr im Wege stehen.

Wie schwer es ist, dieser mehrfachen Arbeit bei so gänzlich unvorbereitetem Materiale, auf so gänzlich unbetretener Bahn gerecht zu werden — das überlasse ich der Beurtheilung meiner Schachgenossen.

Bevor ich jedoch mit voller Kraft ans Werk gehe, muss ich noch hervorheben, dass der relativen Werthbestimmung der Steine so Manches vorangehen müsse, was erst die Wege ebnen muss, und dass dazu besonders auch die Bekanntschaft mit den wichtigsten Satzungen der dann ausführlicher zu behandelnden „Terraintheorie“ nöthig ist.

Das führt nun unwillkürlich zu den verschiedensten Hypothesen und Prämissen.

Der leitende Gedanke hierbei ist „die Taxirung“ der Züge selbst, je nach ihren Erfolgen in Terrainbehauptung und in Operationstüchtigkeit.

Unter Terrain verstehen wir den gesammten Feldercomplex des Schachbretes, dessen einzelne Felder nach ihrer Wichtigkeit, die sie durch die Postirung der Könige erhalten, verschieden hoch in Anschlag kommen.

Der ideelle, der geniale — kurz der geistige Werth des Zuges kommt nicht als solcher in Rechnung, weil er sich in seinen thatsächlichen Erfolgen zur richtigen Zeit in den errungenen Vortheilen allemal offenbaren wird und erst in diesen Erfolgen zum ziffergemässen Ausdruck gelangt.

Ein weiterer wichtiger Anhaltspunkt für die richtige Bestimmung der Werthe ist die Natur der Züge. Oben habe ich in den „Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes“ die Charakteristik sämmtlicher in zwei Hauptkategorien getheilter Züge — 32 an der Zahl — niedergelegt. Hier bleibt nun nichts weiter

übrig, als noch darauf hinzuweisen, dass jene in zwei Kategorien gestellten sämmtlichen 32 Züge ausserdem noch einer Dreitheilung unterzogen werden müssen — und das ist die Natur der Züge. Es lassen sich nämlich sämmtliche Züge ihrer Natur nach in drei Classen auftheilen. Alle Züge sind ihrer Natur nach nämlich entweder

I. Anzüge oder Nachzüge,
II. Occupations- oder Cessionszüge,
III. Angriffs- oder Vertheidigungszüge.

Der Werth des Zuges gelangt in dem gezogenen Steine und in den durch den geschehenen Zug eventuell freigewordenen oder irgendwie beeinflussten Steinen zum Ausdruck.

Der Werth eines Steines entspricht demnach nicht der Summenziffer seiner gesammten bisherigen Leistungen, sondern jener Summenziffer, die sich bei der Betrachtung seiner jeweiligen Position gerade in dieser Position offenbart und berechnen lässt.

Im Laufe der Partie muss somit auf Grund einer sonstigen Rechnung der positionelle Gesammtwerth der weissen Partie von dem der schwarzen nach und nach abweichen: je grösser nämlich die Werthdifferenz wird, desto näher steht die Partie ihrer Entscheidung; je kleiner und unwandelbarer diese Werthdifferenz ist, desto unbestimmter ist die Entscheidung und desto mehr Wahrscheinlichkeit ist vorhanden, dass die Partie „remise“ wird. — Wie gross aber die Werthdifferenz zwischen beiden Parteien zu werden habe, damit die eine mit Bestimmtheit siege, die andere aber unterliege, d. h. dass die Partie zum Mat führe, das kann erst die effective Berechnung mit schon gegebenen positiven Factoren klarlegen. Bis dahin muss diese Frage in Schwebe belassen werden.

Wir können nicht umhin, uns, um dem Zwecke systematisch und sicher nahe zu kommen, in folgende Betrachtungen einzulassen, die dann zu weiteren Anhaltspunkten herangedeihen sollen.

Vorläufig sollen sie als Hypothesen, als hypothetische Gedankenflüge gelten, bis sich aus dem ungeordneten Schwalle brauchbares Material, kategorische Sätze herauskrystallisiren werden.

Wir können also argumentiren: Die Matgebung reducirt alle Einheiten des matgesetzten Theiles auf Null und der Sieger kann somit theoretisch genommen mit ebensovielen Einheiten in Vortheil gerathen sein, als er durch seine sämmtlichen Züge sich erkämpft

hat, die sich in der Position, welche bei der Matgebung vorliegt, ausgedrückt finden, oder — die bis zum Mat hin durch sämmtliche Züge sich aufgehäuft haben, d. h. die Werthdifferenz zwischen beiden Parteien hört auf, indem der Sieger alle seine Einheiten, oder dazu auch noch sämmtliche Einheiten des Gegners, vollgiltig zahlt; während der Besiegte auf Null reducirt dasteht.

Bis heutzutage galt das Mat einfach als Verlust; durch obige Annahme wird es so viel gelten, als der Sieger kraft seiner bisherigen Zuge, resp. kraft seiner Schlussposition, positive Einheiten sich errang. Wir können hier demnach schon eine numerische Bezeichnung, eine arithmetische Formel für das Endresultat der Partie construiren.

Das „Schäfermat“ und „Narrenmat“ werden fürderhin in ihren Schlussresultaten, als Partie, nicht mehr als das gelten können, was eine correcte vielzugige Musterpartie gilt — nämlich kurzweg: eine gewonnene und verlorene Partie! sondern es werden Ziffern den Werth am Schlusse ausdrücken; es werden Ziffern eine jede Position taxiren, und das gesammte Schach wird ein kategorisches Gepräge, einen ernsteren Charakter — eine entschieden höhere Bedeutung und Würdigung gewinnen.

Auch die sonderbare Willkür, die bislang das einzig Massgebende gewesen ist, um eine Partie oft in vollster Fülle der Kraft für unentscheidbar, für „remis“ zu erklären, wird einem genauen ziffergemässen Entscheidung weichen müssen. — Wie viele Partien, oft mit äusserst interessanten Positionen, wurden da zum Staunen der Zuschauer und derer, die solchen Partien wie einer Studie in ihren Mussestunden nachgingen, als unentschieden abgebrochen! Es ist das auch ganz natürlich. Der eine, der sich im Vortheile fühlt, will civil sein — der im Nachtheile befindliche will solcher Civilität nicht uncivil begegnen und acceptirt meist wohlgefällig die Remisdecretirung.

In der That muss, wenn Ziffern die Remisfrage entscheiden, die eine Partei gleich oder nahezu gleich der anderen sein, und bei vorausgesetzt correcter Weiterführung der Partie diese Egalität bis ans Ende denkbar bleiben; sobald jedoch zwischen Beiden eine derartige Summendifferenz constatirbar ist, die gross genug ist, um die Möglichkeit des Sieges der einen Partei voraussetzen zu können, wird die Partie füglich weiterzuführen

sein. Wie gross aber diese Differenz sein soll — auch das muss vorläufig unentschieden bleiben.

Unwillkürlich stellen wir uns die Frage, ob denn wohl in einer Partie, die bis zum „Roi dépouillé“ gebracht wurde — also ein Remis resultirt, gegen welches es kein Remonstriren giebt — ob in einer solchen Partie die Summen der einzelnen Züge wohl gleich oder nahezu gleich gewesen sein mögen? Allerdings ist das eine Frage, deren Entscheidung — wie es sich dann herausstellen wird — nicht so wichtig ist, als dass man ihrer nicht entrathen könnte, und dennoch wäre die concise Entscheidung dieser Frage ein entschiedener Schritt zum Ziele der Werthbestimmung im Allgemeinen.

Bei fernerer Erwägung der Sache finden wir, dass nach jedem Zuge eine jede der Parteien einen gewissen Stand, eine gewisse Position hat, die sie einnimmt; diesen Stand nun in Ziffern auszudrücken hiesse so viel, als den Werth des Partiestandes numerisch festzustellen. Und wenn es möglich und denkbar ist, dem einzelnen Zuge einen numerischen Werth zu geben, dann ist die Möglichkeit der Werthbestimmung einer gegebenen Position nach jedem beliebigen Zuge nimmer ausgeschlossen. Auch diese Betrachtung giebt uns einen Anhaltspunkt, der, mit den übrigen zusammen in Anschlag gebracht, als nicht zu verachtende Errungenschaft gelten kann.

Die Priorität, den Umstand, wer von den Beiden am Zuge sei, vor Augen haltend, können wir nun die Frage aufstellen: Was steht für den zunächst Ziehenden in Aussicht? — Ist das aber, was ihm in Aussicht steht, wenn es in Ziffern ausdrückbar ist, eine so hohe Ziffer, dass sie die Ziffer des gesammten gegnerischen Partiewerthes zu übersteigen und die zwischen beiden Partien herrschende Werthdifferenz für den Ziehenden zu vergrössern hilft, dann ist das in den meisten Fällen ein Zug von hohem Werthe für den Gewinn — zuweilen ein Zug der Entscheidung des mittelbar oder unmittelbar bevorstehenden sicheren Sieges. Ob das nun wohl in dem Narren- oder in dem Schäfermat oder in einem zwei- bis dreizügigen Probleme auch der Fall ist — wo doch die Entscheidung da schon im ersten und zweiten Zuge vorliegen müsste? Und wenn nicht, welcher Umstand wird da die Richtigkeit einer numerischen Werththeorie rechtfertigen können? — Das werden wir dann später ja sehen,

d. h. aus den Resultaten unserer Forschung selbst vollständig erklärt finden.

Das Materielle und Positionelle zusammengenommen müsste doch eigentlich mit dem Genialen und Ideellen in der Partie zu jeder Zeit gleich sein, und sonach sollte das Positionelle ebensohoch angeschlagen werden, als es nicht nur für den Moment, sondern auch für den nachsten Zug mit Gewissheit in Rechnung zu ziehen möglich wäre — immer aber in seinem positiven und ziffergemässen Erfolge!?

Diesen Gedankenflügen müssen hier auch andere nachgesendet werden, die möglicherweise noch problematischer erscheinen könnten als die bisherigen, die aber trotzdem Aufnahme erheischen, wenn wir Alles in Betracht ziehen wollen, was sich als Mittel zum Zwecke bietet; das müssen wir umsomehr, als wir hier, ohne es zu wollen, auf die Methode angewiesen sind, aus allem nur halbwegs Beachtenswerthem und Brauchbarem ein Rohmaterial aufzustapeln, um daraus die kategorischeren Resultate herauszukrystallisiren; das müssen wir auch deshalb, weil uns auf dieser mühsamen und ungebrochnen Bahn keine anderen Anhaltspunkte, keine anderen Hilfsmittel zu Gebote stehen.

Als ich der Werthbestimmung der Züge näherzurücken unternahm, waren meine ersten Eingebungen, die ich mit den obigen Betrachtungen in Einklang zu bringen und zu verwerthen strebte, die folgenden, die ich um so lieber in ihrer ursprünglichen Ungeschminktheit gebe, als der befriedigende Contrast zwischen ihnen und den später klarer hervorgetretenen Resultaten um so greller und das Urtheil uber den Werth dieser Resultate um so präciser werden muss.

Diejenigen Züge, so dachte ich mir, welche die Basis zu sicheren Vorausberechnungen bilden, d. h. Zuge, bei denen die Moglichkeit sicherer Vorausberechnungen anhebt, zahlen, sobald sie gethan wurden, alle nachfolgenden, fix berechneten Züge und ihre Wertheinheiten schon jetzt mit, ob die Zahl der fix vorausberechneten Züge nun drei, vier oder mehr sei; aber auch der auf diesen gethanen Zug folgende nächste Zug zählt Alles im Voraus sicher Berechnete mit und addirt diese Werthe zu den vorherigen und so stetig fort und weiter, so lange nur die Vorausberechnung eine entschieden sichere ist. Das sollte nämlich der Vortheil, die Begünstigung der geistigen Fähig-

keit des Ziehenden, des virtuellen Werthes des Zuges sein, damit auch die geistig höhere Leistung vor der blos technischen ihren reellen numerischen Preis zuerkannt erhalte und dadurch gewissermassen auch das Geistige, das Geniale in der Idee und in der Combination ziffermässig feststellbar werde.

Falls, so conjecturirte ich weiter, durch eigene Irrung — zu unserem Vor- oder Nachtheile, oder aber durch einen unerwartet besseren oder schlechteren Gegenzug die Endsumme der vorliegenden Position eine andere geworden ist, als wie wir das erwartet hatten, so ist das hieraus sich ergebende Plus oder das Minus jedem vorhergehenden Zuge der fixen Combination zu- oder abzurechnen, weil durch diese Zufälligkeit der Kettengedanke nicht aufhört als solcher zu gelten.

Dies Alles gilt aber nur für freie Züge; denn die Zwangzüge und solche, die überhaupt ausgesprochen defensiver Natur sind, haben als Züge einen nullen Werth und könnten füglich durch 0 ausgedrückt werden. Solche Züge erhielten nur in dem Falle einen positiven, mitzählenden Werth, als sie gerade einen Wendepunkt aus der Defensive in die Offensive abgeben: als sie den Angriff, oder wenigstens ein für die eigene Partei vortheilhafte sichere Vorausberechnung begründen.

Ein Zug, der blos drei Züge weit sichere Rechnung gewährt (den Zug selbst mitgerechnet), gilt, was das Zählen der Werthe betrifft, als ein einfacher, normaler, und zählt gewöhnlich nur seine eigenen Einheiten. Erst wenn die sichere Vorausberechnung über drei Züge hinausreicht, erst dann zählt er, wie oben schon gesagt ward: bei jedem Zuge die Summe der bevorstehenden, sicherberechneten Züge und deren Wertheinheiten mit in sich! und heisst in diesem Falle ein vielfacher Zug, ein Kettenzug.

Natürlich müsste da das „Mat-Ansagen“ in drei oder mehr Zügen einen Werth repräsentiren, der die gegnerische Partei auf Null zu reduciren hätte — gelänge aber das Mat nicht, so war die Vorausberechnung keine apodictisch sichere und es gelten die angesagten drei Züge als einfach, während die vier oder mehr angesagten Züge (aus Strafe) mehrfach laut Fug und Recht ins Gewicht fallen müssten. Ob das Vielfach-Zählen schon des dritten Zuges rationell wäre, liesse sich erst nach genaueren Feststellungen mit Bestimmtheit entscheiden.

Derjenige Zug, mit und durch welchen — sobald er geschehen ist und Gegner die Möglichkeit einer Gedankenkette nicht vereitelt hat — die besagte Gedankenkette anhebt ausführbar zu werden, dürfte am besten der „Basalzug“ genannt werden, während die ihm unmittelbar folgenden, der zweite, dritte ... Kettenzug hiessen, von denen der letzte jedoch, worin der Endzweck, das Resultat der ganzen Combination culminirt, resp. worin die Combination abschliesst, der „Kulmzug“ genannt zu werden verdiente; oder aber hiessen sie alle, falls man es einfacher wollte, am besten: der erste, zweite ... letzte Kettenzug. Ebenso wäre jener obenbesagte letzte Zug des Gegners, welcher die sich ineinander fügende Gedankenkette nicht zerstört, sondern höchstens eingeschränkt oder gar begünstigt hatte, als „Krisis“ oder der kritische Zug zu bezeichnen.

Das Materielle und Positionelle ist leichter in Ziffern auszudrücken als das Ideelle, Geniale. Man könnte letzteres am besten denn doch so versuchen, dass 1. die Berechnungsferne (nach Zügen gerechnet) und 2. die Sicherheit der Resultate, beides in Concessionen berechnet werde, d. h. ad 1. dass ein Zug, worin sich eine Idee manifestirt, um soviel Einheiten mehr zähle, als wieviel Züge im voraus und mit Bestimmtheit seine Wirkung und sein Erfolg gewärtigt werden kann — der Erfolg als solcher ist seiner Zeit ganz separat zu berechnen; ad 2. dass eine Idee als solche beim Berechnen des Erfolges mit in Betracht komme, etwa so, dass ein einfaches materielles Uebergewicht (aus der Idee abgeleitet), z. B. ein numerisches Ueberwiegen des jeweiligen Steinwerthes, den Rechnungserfolg des letzten Zuges der Partie um die Hälfte vermehre; dass ferner ein entschiedener Positionsvortheil die factische Erfolgziffer verdopple; dass ausserdem ein entscheidender Kampf, der auf Basis eines wohlcombinirten Planes geführt worden und woraus der Gegner so geschwächt hervorgeht, dass sein baldiges Mat nun mit Sicherheit vorauszusetzen ist, die Erfolgziffer verdreifache, und endlich dass ein Plan, der bis zum Mat mit voller Sicherheit hinführt, also ein ansagbares Mat resultirt, des Gegners Partiewerth sofort auf Null reducire. — —

Bei Remis-Partien ist nicht immer die Folgerung zulässig, dass der Partiewerth auf beiden Seiten unter allen Verhältnissen ein gleicher sein müsse, sondern bloss, dass die Differenz zwischen

beiden eine nicht beträchtliche sein könne; denn wo grössere Differenzen vorkommen, dort ist das Uebergewicht der einen Partei vorauszusetzen und das Gleichgewicht im Ausgange — das Remis, nicht ganz wahrscheinlich. —

Die leitenden Momente des Planes, also der geistigen Arbeit, sind: einzelne, mehrminder schwerwiegende, jedenfalls aber decidirte Vortheile, deren Erringung angestrebt wird. Der Plan geht sonach im Einzelnen aus: 1. auf Abtausch mit Vortheil; 2. auf Derangirung der gegnerischen Position bei Festigung der eigenen; 3. auf grössere Manöver, woraus sowohl materiell als auch positionell unsere Siegesgewissheit sowie die entschiedene Mindermacht des Gegners hervorgehen sollen, und die somit als abgekürzte Mat-Operationen gelten können; endlich 4. auf Mat-Operationen, die direct bis auf das Mat hinreichen, und zwar entweder auf supponirte beste Gegenzüge des Partners oder aber auf gezwungene Züge desselben; die Mat-Operation der letztern Art, nämlich die auf Zwangszüge basirte, ist ansagbar.

Das sind die ersten Anfänge, die primitiven Gedanken, die trüb, verschleiert und räthselhaft wie Nebelgestalten auftauchten. Lange folgte ich ihrer Spur, weiter sinnend und immer lebhafter vermuthend — und als ich diese Phantome endlich aufs Bret zu bringen mich entschloss und da auf dem so kategorisch begrenzten und getheilten Gebiete nun Alles dransetzte, um zu ergründen, was wohl eigentlich Reales an der ganzen Erscheinung wäre, da zerschwammen auch die bisherigen Umrisse und — ein chaotischer Knäuel bot sich dar. — Alle Hoffnung war für den Moment entschwunden; es war zwischen den räthselhaften Gestalten und dem formlosen Gewirre keinerlei Zusammenhang mehr. Aber nach genauerer Prüfung hob ich aus dem Schwalle wenigstens eine Ueberzeugung heraus; die Ueberzeugung nämlich, dass das Ding in seiner ersten Räthselhaftigkeit nur eine Imagination sein konnte, während es in seiner diesmaligen, wenn auch noch so zerschwommenen Unförmlichkeit denn doch etwas Reales, etwas Nahbares geworden sei, das als Vorhandenes und Greifbares sich endlich denn doch als fundamentlegendes Material verwerthen lassen wird.

So schwankend auch diese Basis sein mochte, so war die Hoffnung ihrer Consolidirbarkeit abermals eine kraftige Anregung. das Werk der Festigung unverdrossen fortzusetzen und zu vollfuhren. Während dieser Arbeit boten sich allmälig entschiedenere Anhaltpunkte — der Grund konnte gelegt, der Aufbau konnte gewagt werden!

Was mir dazumal zur Legung des erst so problematischen Fundamentes gegeben war, das gab ich hier in seinen Hauptzügen wieder; das gänzlich Unbrauchbare, weil factisch unbrauchbar Gewordene. liess ich absichtlich unerwahnt. Schon das, was ich davon hier oben benützt, war zuviel fur Den. der das noch übrige Forschungswerk auf eigene Faust nicht fortzusetzen gedenkt — denn trotz den im nichsten Abschnitte dargelegten Erfolgen ist des zu Erforschenden viel noch übrig; für Den aber, der sich der Mühe des Weiterforschens zu unterziehen gedächte, ist all das angefuhrte ungeschlachte Material moglicherweise auch zu wenig. Richtig ist das Maass nur für Denjenigen. der diese hypothetischen Fragmente sich als Basis zu einem Urtheile über den Werth der ganzen aus ihnen hervorgegangenen Errungenschaft zurechtlegen will.

IX.

Arithmische Bestimmung des relativen Werthes der Steine

oder

die Operations- und Terraintheorie.

Weiter oben haben wir gesehen, dass der absolute Werth aller 16 Steine einer Partie zusammen = 100 ist; das ist jener Werth, den der Stein als solcher am Brete stetig repräsentirt.

Fürs erste müsste es nun bedünken, dass ein jeder Stein in den verschiedenen Phasen der Partie nach Massgabe seines absoluten Werthes zur Geltung zu gelangen hätte, dass in Operationsenergie und in Terrainbehauptung der in absolutem Sinne mehr-

werthige Stein stets mehr zu leisten im Stande sein müsse als der wenigerwerthige.

Dass dies aber nicht immer der Fall, werden wir im Laufe einer Partie oft bemerken, sobald wir über den relativen Werth einigermassen im Klaren sein werden.

Wenn wir die auf der ersten und zweiten, dann die auf der achten und siebenten Horizontalreihe aufgestellten Steine vor Beginn der Partie ins Auge fassen, so fällt uns vor allem die in die äussersten Randreihen eingepferchte Stellung der Officiere unwillkürlich auf. Wir sehen da die nur horizontal und vertical wirkenden Thürme in eine Ecke geschlossen, in welcher sie den Eindruck der bedauerlichsten Hilflosigkeit machen müssen, Dame und Laufer müssen sich erst Wege bahnen und die keine Hindernisse scheuenden Springer sich erst über die Pionenkolonne schwingen, um auf ein Terrain zu gerathen, auf welchem eine Entwickelung ihrer vollen Leistungsfähigkeit möglich werden könnte.

Schon bei dieser anfänglichen Aufstellung müssen wir fühlen, dass in so eingezwängter Situation die Wirkungsenergie der Figuren eine andere sein muss, als sie ist auf einem Felde, wo ihren natürlichen Bewegungen die möglichst wenigsten Hindernisse im Wege stehen, also dass die Wirkungsenergie der verschiedenen Steine auf verschiedenen Feldern und in verschiedenen Situationsverhältnissen eine verschiedene sein müsse, dass somit jener oben angenommene und nun feststehende absolute Werth, der an sich nicht veränderlich sein kann, von jenem Werthe gänzlich verschieden sein müsse, den der Stein in verschiedenen Positionen in verschiedener Ziffernhöhe repräsentirt, ja, dass jener unvariable, absolute Werth mit diesem stetig variablen nur in causalem Zusammenhange stehen könne und von diesem constant auseinandergehalten werden müsse.

Hat aber die Partie schon begonnen und weitere Fortschritte gemacht, so bemerken wir ausserdem noch ein wichtiges Moment, das wir besonders zu betonen uns veranlasst finden. Es ist das die zweifache Natur der Wirkungsenergie in ihrer Bethätigung.

Es fällt nämlich scharf auf, dass nach jedem Zuge nicht nur die Operationsverhältnisse, die sich in der Berührung (Stützung und Fühlung) der eigenen und gegnerischen Steine offenbaren, stets andere werden, sondern dass auch die Terrainverhältnisse — die Zahl und der Werth der von dem gezo-

genen Steine beherrschten, beruhrten Felder — nach jedem Zuge andere zu werden pflegen.

Diese Umstände veranlassen uns zur genaueren und eingehenderen Untersuchung der Ursachen, sowie zur Feststellung der Anhaltspunkte, auf welche gestützt es moglich werden konne, für den jeweiligen Standort des Steines solche Werthe ausfindig zu machen, die, von dem absoluten Werthe ganz unabhängig, sowohl mit diesem in correctem Verhältnisse stehen, als auch für den jeweiligen Zug für jeden Stein jene Ziffer garantiren, welche aus dem Werthe der einzelnen Steine den Werth des Zuges selbst, dann aus dem Werthe der Züge im Einzelnen, den Werth einer jeden beliebigen Position — als Summe der einzelnen Züge — sowie endlich aus den derart gewonnenen Werthen den Werth der ganzen Partie zu resultiren im Stande sei.

Und dann, wenn uns das gelungen ist, dann ist jene fundamentale Bedingung soviel wie erfüllt — die Bedingung nämlich: „Ein Princip aufzustellen, auf Grund dessen das Verhältniss des in der „Aufstellung" sich offenbarenden Werthes der Steine, zu dem absoluten Werthe derselben bestimmt und mit demselben in Einklang gebracht werden konne —" und die Möglichkeit der Werthbestimmung aller übrigen Partieverhältnisse ist durch die Erfüllung dieser Bedingniss nicht mehr ausgeschlossen.

Bevor wir an die numerische Bestimmung des Zuges, der Position und der Partie gehen, müssen wir nun vor allem einige Grundsätze aufstellen, die uns dem vorgesteckten Ziele wieder einen Schritt näher bringen.

Die Operation, als das stets wichtigere Moment, offenbart sich seinem Werthe nach in der sogenannten „Berührung". Unter Beruhrung verstehen wir einerseits die „Stutzung" der eigenen Steine, andererseits aber die „Fühlung" mit den Steinen des Gegners. Eines wie das andere ist wichtig; denn wenn auch der Endzweck eigentlich in der Operation nach dem Feindesheere hin, resp. in der Bekämpfung und Erdrückung des Gegners besteht, so ist bei der Verfolgung dieses Zweckes nicht einen Moment zu vergessen, dass die Mittel, die zu diesem Zwecke führen, unsre eigenen Steine sind, und dass diese nicht ungestützt den Zufälligkeiten des Kampfes preisgegeben werden dürfen!

Diese Stützung ist das grundlegende Moment, während die Fühlung als ein Folgemoment in Betracht kommen muss: erstere

ist die Grundlegung für die letztere — und die eine ebenso wichtig als die andere. In der Partieeröffnung ist das Moment der Stützung das entschieden vorwiegende und in der Aufstellung sogar das ausschliesslich und ohne Rücksicht auf jede Fühlung zur Geltung kommende.

Wir beginnen mit dem Principe: „Ein jeder Stein, der irgend einen unserer übrigen Steine **stützt,** d. h. mit ihm so in Berührung steht, dass er ihn **schützt,** übt durch das Factum dieses Stützens und Schützens eine Wirksamkeit, vollführt eine Leistung, die einem bestimmten Werthe entsprechen muss."

Bei der Bestimmung auch dieses Werthes können wir vorläufig unserem Dafürhalten, unserem approximativen Urtheile Gehör geben; denn wenn die Ziffer auch nicht absolut und bis ins kleinste Detail die bezeichnendste wäre, so wird sie doch, wenn sie consequent in Anschlag kömmt und mit den übrigen Werthangaben in richtigem Verhältnisse steht, als correcte die möglichst volle Erreichung des Zweckes begründen können. Sollte es sich aber mit der Zeit herausstellen, dass andere Ziffern correcter und directer die gesuchten Resultate ermöglichten — dann steht nichts im Wege, um jene Ziffern den bisherigen zu substituiren.

Ein verlässlich treues Bild der Position giebt die Ziffer besonders in der Eröffnung und dann in der Mittelpartie bis dahin, wo sich die geniale Arbeit des Geistes geltend macht.

Als Basis zur Feststellung des Werthes, den ein Stein durch die Stützung anderer Steine erlangt, nehmen wir den absoluten Werth des gestützten Steines und handeln durch diese Annahme treu im Sinne unseres Princips der Ineinklangsetzung der absoluten Werthe mit den relativen, und stellen somit den allgemeinen Grundsatz auf:

„Eine **jede** Stützung zählt dem stützenden Steine halb soviel Einheiten an **relativem** Werthe zu, als wieviel Einheiten des absoluten Werthes der gestützte Stein repräsentirt."

„Stützt ein Stein mehr als **einen** anderen, so zählt er sich den halben Werth eines **jeden** der gestützten Steine bei".

„Der **gestützte** Stein **empfängt** durch das Factum der

Stützung eine Leistung und erhält dadurch keinerlei Mehrwerth."

„Die Stützung der Pione auf der zweiten Horizontal-Reihe gilt — da jeder Pion den **absoluten** Werth von = 2 hat, den Stützungswerth von je 1".

Bezüglich der Pione ist hier die höchst wichtige Bemerkung zu machen, dass sie neben ihrem absoluten Werthe nach einem jeden Zuge + soviel Einheiten werth werden, als wieviel Felder hoch sie gelangt sind; diesen Werthzuwachs des Pions und dessen absoluten Werth, beide zusammengenommen, nennen wir von nun ab consequent den inneren Werth des Pions und unterscheiden ihn vom relativen, so wie wir ihn nicht mit dem absoluten verwechseln werden.

Zur Verdeutlichung diene folgender Satz: „Ein jeder Pion zählt genau soviel Einheiten des **inneren Werthes,** als auf der wievielten Felderreihe er steht; also auf der zweiten Felderreihe = 2, auf der dritten = 3, auf der vierten = 4 ... auf der siebenten = 7; auf der achten verwandelt er sich beliebig und nimmt den **absoluten** Zahlenwerth jener Figur an, die er dort geworden ist".

Aber immer ist vor Augen zu halten, dass der Pion z. B. auf der fünften Felderreihe, wo er an innerem Werth = 5 ist, stets seinen absoluten Werth von nur 2 beibehält, während das Plus von 3 als „Zugswerth" aufzufassen ist. Es ist dieser Werthzuwachs gewissermassen ein auf Grund der Doppelnatur des Pions ruhender Vortheil, nämlich: der Pion schlägt in aufwärts-diagonaler Richtung und diese Eigenschaft gab ihm den absoluten Werth von = 2. Ausserdem hat der Pion aber auch seine eigene Zugsrichtung, die eine aufwärts-verticale ist, und diese Eigenschaft giebt ihm für jedes neu betretene Feld je eine Einheit an Mehrwerth — das eventuell übersprungene Feld der dritten Felderreihe stets voll mitgerechnet; und dieser Werthzuwachs ist des Pions „Zugswerth". Dieser Zugwerth ist wohl relativer Natur — gleichsam ein Affectionswerth — und kommt in der Folge als relativer Werth in Rechnung; hier aber bei der Bestimmung des Schützungswerthes wird er mit dem absoluten Werthe summirt, als zu halbirende Ziffer angenommen.

Der absolute und der Zugwerth des Pions also zusammengenommen, geben dessen inneren Werth.

Nun stellen wir den Satz hin: „Wird ein Pion von einem anderen Steine (Pion oder Figur) gestützt, so erhält der schützende Stein halb soviel Einheiten zugezählt, als wieviel Einheiten an **innerem** Werth der Pion repräsentirt.“

Da bei der Halbirung des inneren Werthes der Pione auch ungerade Zahlen vorkommen, so wird in Berücksichtigung auch anderer Umstände festgesetzt:

„Die Stützung eines Pions auf der zweiten Felderreihe zählt = 1, auf der dritten ebenfalls = 1! auf der vierten = 2, auf der fünften und sechsten = 3, auf der siebenten = 4.“

„Die Stützung je eines Springers, dessen **absoluter** Werth = 7 ist, zählt = 4.“

„Die Stützung je eines Laufers ist = 4.“

„Die Stützung je eines Thurmes ist = 6.“

„Gegenseitige Stützungen zählen für beide Steine soviel, als ihre Leistung ausmacht.“

„Die Stützung der Dame, die an **absolutem** Werthe zwar 21 vorstellt, aber als die vollkommenste aller Figuren über jedes Gestütztwerden erhaben sein muss, ist = 1.“

„Die Stützung des Königs aber ist ebenfalls = 1!“

Zur Stützung der Dame und des Königs sei noch bemerkt, dass erstere nur im Falle eines Angriffes durch die Feindesdame factisch als gestützt gelten kann, während sie in allen übrigen Fällen entweder ausbiegen oder durch Vorsetzung sich decken muss; oder aber muss, wenn die Dame auch preisgegeben stehen gelassen wird, ein anderer Gegenzug geschehen, der das etwaige Genommenwerden der Dame aufwiege. Der König aber muss in allen Fällen entweder ziehen, oder aber durch Vorsetzung geschützt werden — wenn es geht; ein drittes Expediens wie das der Dame freisteht, giebt es nicht.

Das sind die Gründe, warum hier von der Basis des „halben Werthes“ ausnahmsweise Umgang genommen werden musste.

Endlich heben wir noch die reciproke Stützung des Königs und der Dame untereinander hervor, die nur dann möglich ist, wenn beide auf knapp aneinanderliegenden Feldern stehen. Diese

Stützung, die wir „Junctur“ nennen, zählt sowohl für den König als auch die Dame je 2.

Das sind für die Bestimmung des relativen Werthes der Steine in der Anfangsstellung die wichtigsten und nothwendigsten Feststellungen aus dem Bereiche der Operationstheorie.

Nicht minder wichtig sind die Punkte, die zu demselben Behufe aus dem Bereiche der Terraintheorie nun aufgestellt werden müssen.

Der relative Werth der Steine setzt sich zusammen aus 1. dem Operationswerthe, 2. dem Terrainwerthe und 3. bei Pionen aus dem oben auseinandergesetzten inneren Werthe.

Der Operationswerth liegt in den Leistungen, die ein Stein aufweist — wozu auch die Stützung gehört; während der Terrainwerth sich aus der Summe jener Feldereinheiten zusammensetzt, die ein Stein auf seinem jeweiligen Standfelde und kraft seiner Gangweise beherrscht — ohne Rücksicht darauf, ob die Felder besetzte oder leere sind.

Der Werth der Felder aber ist mit Rücksicht auf die Könige ein verschiedener und wir setzen denselben hiermit folgendermassen fest:

„Das Feld, als solches, worauf der Feindeskönig steht und welches nur im Falle des Schachbietens direct beherrscht wird, zählt fünf Einheiten, und da das Schachbieten auch + 1 zählt, so ist der Werth dieses Feldes stets = 6.“

„Alle übrigen **Hoffelder** des Feindeskönigs haben ohne Rücksicht auf ihre Besetztheit den Werth von je 5.“

„Das Feld, worauf **unser** König steht, zählt im Falle der Berührung — weil die Stützung des eigenen Königs = 1 und das Feld als solches = 2 ist — zusammen = 3; für die Dame, wenn sie mit dem Könige in Junktur steht = 4.“

„Die übrigen Hoffelder unseres Königs zählen stets = 2.“

„Nur für die Könige zählen ihre **eigenen** Hoffelder, sowie ihr Standfeld, wie auch für den einen König die Hoffelder des andern unter allen Umständen = 1.“

„Alle übrigen, welch immer Namen habenden Felder sind an Werth = 1."

Diese nothwendigsten Einzelnheiten vorausgesetzt, haben wir nun alle jene Anhaltspunkte gewonnen, die zur Bestimmung des relativen Werthes der vor Beginn der Partie „aufgestellten" Steine erforderlich und ausreichend sind.

Auf gegebener Basis fussend, nehmen wir sonach vor allem die Pione, welche, da sie ausnahmslos in der vorderen Reihe aufgestellt sind und nach rückwärts nicht wirken, keinerlei Berührungspunkte weder untereinander noch aber mit den hinter ihnen postirten Figuren aufweisen, an Operationen, an Leistungen also nichts bieten, indem sie nichts zu stützen haben, sonach also bloss bezüglich des Terrains einen relativen Werth erlangen, der folgendermassen bestimmt wird:

Der a-Pion auf a2 stehend und blos das Feld b3 beherrschend, repräsentirt an relativem Werthe = 2.

Der b-Pion hat das Standfeld b2 und dominirt nach a3 und c3. Sein Werth ist = 3.

Der c-Pion: Standfeld c2, Wirkung nach b3 und d3. Sein Werth ist = 3.

Die Pione d2, e2 und f2 stehen jeder auf einem Hoffelde — im Werthe von 2 — und beherrschen jeder für sich zwei Felder, somit ihr relativer Werth je einzeln = 4 ist.

Der g-Pion auf g2 beherrscht f3 und h3 und ist an Werth = 3.

Der h-Pion endlich steht auf h2 und beherrscht g3 und ist sein Werth = 2.

Alle acht Pione sind daher an relativem (Terrain-)Werth zusammen . . . . . = 25

Der a-Thurm dominirt drei Felder: sein Standfeld, ferner a2 und b1; ausserdem stützt er den a-Pion (= 1) und den b-Springer (= 4), hat also den relativen Gesammtwerth von . . . . . = 8

Der b-Springer occupirt an Feldern fünf Einheiten: b1, a3, c3 und d2 (letzteres ein Hoffeld) und stützt den Pion d2, was = 1 rechnet — zusammen im Werthe von = 6

= 39

Uebertrag = 39

Der c-Laufer besetzt vier Terraineinheiten: c1, b2 und das zweizählige d2 und stützt die zwei Pione b2 und d2; sein relativer Gesammtwerth ist . . . . . = 6

Die Dame besetzt an Feldern zehn Einheiten, stützt den Laufer (= 4), drei Pione (= 3) und ist mit dem König in „Junctur“ (= 2); das zusammengenommen ist = 19

Der König ist bei uneröffneter Partie ein ebenfalls sehr wirksamer Stein, trotzdem dass für ihn seine Hoffelder blos je 1 zählen; dieser Felder hat er hier blos 6; er steht aber mit der Dame in „Junctur“ (= 2), stützt den f-Laufer (= 4) und die drei Pione d, e, f (= 3); sein relativer Gesammtwerth ist . . . . . = 15

Der f-Laufer steht auf einem Hoffelde, beherrscht das andere Hoffeld e2 und das Feld g2, während er die Pione e2 und g2 zugleich stützt. Durch seinen Standort knapp am König zählt er auffälliger Weise um 1 Einheit mehr als der c-Laufer und sein relativer Werth ist . . = 7

Der g-Springer ist an Werth genau wie sein jenseitiger Genosse . . . . . = 6

Der h-Thurm hat ebenfalls genau wie der a-Thurm den relativen Gesammtwerth von . . . . . = 8

Die relative Werthsumme aller 16 Steine je einer Partei ist somit . . . . . = 100

100 Einheiten absoluten Werthes und
100 Einheiten relativen Werthes in der Anfangsstellung, also ein gemischter Totalwerth von

200 Einheiten bilden die Basis, die uns zur Eröffnung, Weiterführung und Beendigung einer Partie gegeben sind.

Von der arithmisch rationellen Verwerthung dieser Einheiten zu einem correcten Aufbaue einer Partie hängt Verlust oder Sieg ab.

Mit der Annahme dieser kategorischen Werthe haben wir jene obige Bedingung erfüllt, indem wir den absoluten Werth der Steine mit jenem relativen in ein permanentes Verhältniss brachten.

Nun stehen wir, wenn auch noch auf provisorischer, so doch auf hinreichend feststehender Basis, um von ihr aus alle erdenk-

lichen Werthverhältnisse der Partie mit Erfolg ins Auge fassen und für die numerische Bestimmung der einzelnen Züge in Anwendung bringen zu können.

X.

Arithmische Werthbestimmung der Züge, der Positionen und der Partie.

Wenn wir im vorigen Abschnitte für die aufgestellten Steine in ihrer dort beengten Wirkungsfähigkeit feststehende Zahlen aufzusuchen veranlasst waren, so geschah das lediglich zu dem Behufe, um die Anfangsstellung als solche in ihrem relativen Werthe numerisch darstellen zu können. Wir beschränkten uns natürlicherweise auf die Feststellung nur solcher Momente, die für jene Aufstellung und höchstens für die ersten Anfänge der Partie-Eröffnung wichtig und nothwendig erschienen.

Nun aber hat die Partie ihren Fortgang — ihre Phasen, ihre Kämpfe, ihre Verwicklungen und ihre Kampfresultate, in welchen Zug für Zug immer wechselnde Erscheinungen zu Tage treten, und für welche alle ein Ausdruck in Ziffern geschaffen werden muss.

Sobald wir über die ersten Phasen der Eröffnung hinaus sind, gerathen unsere Steine mit denen des Gegners in Berührung, in Collision, und es werden ausser der Stützung und Platzgewinnung noch manch andere Operationen nothwendig, für die wir also feste Regeln aufzustellen haben.

Wir wollen, um allen Verwickelungen vorzubeugen und die Rechnungen so leicht und einfach zu gestalten, dass die Werthbestimmung der Züge jedem Schachfreunde ermöglicht bleibe, alles vermeiden, was das Auffassen und das Merken erschweren könnte; aber eben in der Möglichkeit einer solchen Vereinfachung der Arbeit liegt für uns die sicherste Garantie eines zweckentsprechenden Gelingens.

Um dieser Einfachheit auch noch eine klare Uebersichtlichkeit beizugesellen, wollen wir in wenig Worten das schon gewonnene Material zurückweisen.

Die bisher gewonnenen und für die Folge stetig in Anwendung kommenden Regeln sind folgende:

1. Ein Stein beherrscht soviel Terrain, als auf wieviel Felder er zu ziehen oder zu schlagen im Stande wäre; sein jeweiliges Standfeld ist allemal separat **mit**zuzählen.

2. Ein jedes **Feld** gilt im Allgemeinen 1; die Hoffelder unseres Königs gelten 2, die des Feindeskönigs aber 5.

3. Felder, welche von beiden Königen beherrscht werden, gelten für den auf sie wirkenden Stein 7. Solche Felder sind vorhanden, wenn die beiden Könige in der sogenannten „Opposition“ oder irgendwie blos durch **ein** Feld von einander getrennt stehen.

Auf diesen drei Regeln basirt die ganze Terraintheorie trotz all ihrer übrigen Mannichfaltigkeiten.

4. Die Stützung des eigenen Königs zählt 1, die der Dame 1, die der Thürme 6, die der Springer und Läufer 4, die der Pione auf der 2. und 3. Felderreihe 1, die der Pione auf der 4. Felderreihe 2, die auf der 5. und 6. aber 3, und die auf der 7. Felderreihe 4.

Im Falle der **gegonseitigen** oder **reciproken** Stützung zweier unserer Steine, wird die Stützung der **beiden Steine,** schon wegen der hervorragenden Wichtigkeit dieser Reciprocität, in Rechnung gestellt. Diese Reciprocität hat Statt besonders bei den Thürmen, oder bei diesen und der Dame, bei den Springern untereinander, dann zwischen Dame und Laufer, sowie endlich zwischen Laufer und Pion, wenn **der Laufer vor dem Pion steht.**

Wichtiger und mannichfaltiger gestaltet sich die Fuhlung mit den feindlichen Steinen, die wir ebenfalls möglichst bündig, in Folgendem festsetzen wollen:

5. Das **Schachbieten** als solches, durch welchen Stein es auch geschehen mag, zählt blos 1; denn ist es von Erfolg, dann wird sich dieser Erfolg jedenfalls zur rechten Zeit in Ziffern offenbaren; hat das Schachbieten aber keinen tiefer be-

gründeten Zweck, dann würde ein höherer Ziffersatz sowohl ungerechtfertigt sein, als auch zu ziellosen Schachgeboten veranlassen — was die Correctheit der Berechnungen möglicherweise illusorisch machen könnte.

Schwieriger und complicirter erscheint die Bestimmung der Fühlungswerthe der übrigen Steine, da sowohl die Fühlung als solche verschiedener Art sein kann, als auch die Werthe der zu zählenden Steine in verschiedenen Stellungen verschiedene sein müssen.

Das erste was uns bei diesem Stand der Dinge obliegt, ist die Theilung der Arbeit, indem wir nun in erster Reihe die Verschiedenheit der Fühlungen selbst ins Auge fassen und dann erst die Werthe derselben feststellen.

Wie der Ausdruck: „Berührung" der Sammelbegriff für Stützung und Fühlung ist, ebenso ist der Ausdruck: „Fühlung" nun seinerseits wieder der Sammelbegriff für die verschiedenen Arten der Fühlung.

„Volle Fühlung" oder die „Fühlung" kurzweg bedeutet das Hinwirken eines Steines auf einen Feindesstein, ohne dass dieser letztere auch seinerseits „Fühlung" erlangt — also „Zurückfühlung" — hätte. Wenn z. B. nach 1. e2—e4, e7—e5, im 2. Zuge L f1—c4 geschieht, so hat der Laufer auf c4 die Fühlung mit dem Pion f7, ohne dass der Pion f7 seinerseits die Fühlung mit L c4 hätte. Dasselbe ist der Fall, wenn Dame, Thurm oder Laufer einen Springer angreifen, da letzterer diesen Steinen gegenüber nie die Zurückfühlung haben kann; sowie auch wenn ein Pion, Laufer oder die Dame einen Thurm in der Diagonale in schlagbare Fühlung nehmen, ohne von dem Thurme ihrerseits bedroht zu sein.

„Enterung". Die Fühlung, welcher eine Zurückfühlung des gefühlten Steins entspricht, heisst eine Enterung, da der eine Stein dem anderen preisgegeben dasteht und die Schlagbarkeit von beiden Seiten möglich ist. Das ist der Fall, wenn Pion mit Pion z. B. im 2. Zuge des Schottisch Gambit (1. e2—e4, e7—e5. 2. d2—d4 . . .) in Fühlung tritt, oder wenn Pion und Laufer, Laufer und Laufer, Pion und Dame, Läufer und Dame, Dame und Dame, Thurm und Thurm, Thurm und Dame ... sowie endlich Springer und Springer mit einander in Fühlung gerathen. Alle diese Fälle wollen wir als Enterungen bezeichnen;

obzwar eine Enterung, wobei ein geringerer Stein einen mehrwerthigen entert, am correctesten ein „Anfall“ hiesse, welche Bezeichnung wir aber deshalb umgehen, weil die Grenze zwischen Enterung und Anfall oft ineinanderschwimmen müsste und das zu mancher Confusion Anlass bieten könnte. So würden z. B. Zweifel entstehen, wenn ein dreiwerthiger Pion einem fünfwerthigen entgegentritt, oder wenn ein Pion auf der 7. Felderreihe einen Laufer entert u. s. w.

„Ueberfühlung“ oder „Durchfühlung“ nennen wir eine Fühlung zweiten Ranges, die über einen, oder durch einen andern Stein hinweg in Betracht kommt. Steht z. B. sobald des Gegners Pion e7 schon wegzog, sein Springer auf f6, so haben wir, wenn unser Damenlaufer sich auf g5 postirt, den Fall einer Ueberfuhlung oder Durchfühlung, indem durch den Springer f6 hindurch, die Dame auf d8, verdeckt und geschutzt zwar durch den Korper des Springers, doch gewissermassen bedingt als in Fühlung stehend in Betracht kommt. Lg5 ist der überfühlende, Sf6 der überfühlte, die Dame d8 aber der überfühlige Stein der Ueberfühlungsposition.

Die en-prise-Setzung ist weiter nichts als eine ungleichvortheilige Enterung, die in der Regel den materiellen Nachtheil der einen Partei involvirt, sonst aber auch bei der Werthbestimmung ganz unter die Gesichtspunkte der Enterung oder einer anderen Fühlung fällt.

Das sind vorläufig alle Fälle der Fühlung, deren Werthe nun zu bestimmen sind.

Stützung und Fühlung, das sind die zwei Leistungsmomente der Berührung, und wenn in der Operation ein Stein sowohl an Stutzung als auch an Fühlung bedeutendes leistet, dann wollen wir das eine gute **„Strahlung“** nennen, und Strahlung in operativem Sinne dem Ausdrucke „Berührung“ entschieden vorziehen.

Wir müssen ferner noch des sogenannten „Pfahlzuges“ gedenken, der darin besteht, dass wir einen unserer Officiere vor einen Pion stellen, und ihm hierdurch seine Zugslinie gleichsam verpfählen — sei das nun unser eigener oder des Gegners Pion. So verpfählt z. B. der Springer, wenn er von g1 nach f3 zieht, den Pion auf f2. —

Es sei ausserdem noch bemerkt, dass auch die sogenannten „Kettenpione“ in der Folge eine besondere Bedeutung erlangen

werden, und senden hier blos voraus, dass wir unter Kettenpionen solche zwei oder mehr Pione genannt wissen wollen, die, einer durch den anderen gestützt, in ununterbrochener Diagonale dastehen; den an der obersten Stelle befindlichen können wir als „Vorpion", den letzten aber als „Nachpion" bezeichnen. Wenn nun aber zwei solcher Ketten ineinanderlaufen — was der Fall wäre, wenn z. B. die Pione auf c2, d3, e4, f3 und g2 stünden — dann heisst diese Doppelkette ein „Keil", die den Keil bildenden Pione sind die Keilpione, der an der Spitze des Keils die zwei Ketten vereinigende Pion (in diesem Falle e4) heisst der „Schlusspion", während die den Anfang der beiden Ketten bildenden Pione (c2 und f2) auch hier die Nachpione zu nennen sind.

Bezüglich der Pione im Allgemeinen wird hier endlich noch besonders darauf aufmerksam gemacht, dass, wenn ihr innerer Werth z. B. auf der 6. Felderreihe = 6 ist, hiervon 2 Einheiten stets als absoluter und die 4 anderen Einheiten stets als relativer Werth zu nehmen sind; in der fortlaufenden Rechnung wird der innere Werth getrennt, indem ihm stets 2 Einheiten für den absoluten Werth in Abzug gebracht werden müssen, um das übrige zum relativen Werthe schlagen zu können; auch wird die Trennung in jenem Zuge vorgenommen, wo der Pion geschlagen wird. —

Das vorausgesandt, können wir nun an die Werthbestimmung der einzelnen Züge und namentlich der Fühlungen gehen. So schwer es auch sein mag in allen Schattirungen einer Partie allen Einzelheiten Rechnung tragend, für diese Einzelnheiten feststehende Werthe anzunehmen, so wird andererseits eben durch dieses feststehend **Stetige,** die **Sicherheit** und **Correctheit** der Annahmen ermöglicht, da, welche Grössen auch immer gesetzt würden, durch das Consequente und Reciproke ihrer Anwendung und durch die gleichmässige Giltigkeit für **beide Parteien,** das, was für den einen Theil vielleicht auch ungerechtfertigt zu viel oder zu wenig angenommen wäre, sich in der Wiederholung **derselben ungerechtfertigten Annahmen** zu Gunsten oder Ungunsten des anderen Theiles, leicht ausgleichen kann.

Ausser dieser Motivirung sehen wir uns zu keiner anderen veranlasst, da die Werthe, die wir in unseren Annahmen zur Geltung bringen werden, gleichsam selbstredend in den Resultaten

ihre Rechtfertigung oder ihre Unzulänglichkeit offenbaren müssen. Uebrigens kann hier und jetzt von einer Unfehlbarkeit noch nicht die Rede sein; diese wird sich erst aus der tieferen Cultur der Werththeorie allmälig herauskrystallisiren, und so mögen denn auch die hier sich etwa einschleichenden Irrungen auf diesem Wege und mit der Zeit ihre Correctur finden.

Fortsetzend stellen wir noch folgende Regeln auf:

6. „Jede **volle Fühlung** zählt für den fühlenden Stein soviele Einheiten, als wieviel der volle absolute Werth des gefühlten Steines beträgt — das Feld, worauf dieser letztere steht, natürlich immer mitgerechnet. So zählt z. B. die Fühlung des Zuges 2. Lf1—c4, welcher den Pion f7 in Fühlung nimmt = 2; das Feld, worauf dieser Pion steht, ein feindliches Hoffeld, zählt ausserdem noch + 5. — Wäre der gefühlte Stein aber ein Springer auf einfachem Felde, so zählte seine Fühlung = 7; wenn ein Thurm = 12, und wenn ein Pion auf der 4. Felderreihe = 4. Ein gebundener Stein kann weder Fühlung noch Stützung ausüben und übt er welche aus, so annulliren sich diese im Momente seines Gebundenwerdens, und treten erst im Momente seiner Freiwerdung wieder in volle Wirksamkeit. Aber die Feldereinheiten als solche und das Schach-Recht, sowie das + 1 seiner König-Stützung behält er dabei ohne jede Schmälerung. Gebunden kann ein Stein nur dann sein, wenn er den König deckt.

7. Die **Enterung** wird am besten **subtractiv** behandelt, d. h. die zwei sich gegenseitig preisgegebenen Steine werden nach ihrem absoluten Werthe genommen, und der Zahlenwerth des **enternden** Steines von dem des **geenterten** in Abzug gebracht, so zwar, dass der Werth der Enterung gleich ist dem absoluten Werthe des geenterten Steines, minus dem Werthe des enternden. — Wenn sich z. B. Laufer dem Laufer entgegenstellt, so gilt diese Enterung 8—8=0; wird aber die Dame durch einen Laufer geentert, so ist diese Enterung 21—8=13. Wird auf Vertikalen oder Horizontalen die Dame durch einen Thurm geentert, so zählt das 21—12=9; oder wenn ein Laufer durch einen auf sein 5. Feld rückenden Pion geentert, so ist das 8—5=3; oder aber ein Springer entert den andern, so resultirt das 7—7=0 u. s. w.

Es kann die Enterung aber auch **additiv** behandelt

werden, indem man die Berührungen der beiden Theile als **volle** Fühlungen gelten und das Werk der Subtrahirung bei der jeweiligen Feststellung des Zugswerthes (im Sinne des unten folgenden Punktes 23) sich von selber vollziehen lässt.

Ob Jemand die Enterungen nun subtraktiv oder additiv behandelt, ist Geschmacksache — das **Resultat** bleibt in beiden Fällen dasselbe.

8. Stellt sich ein Stein dem andern **en-prise,** so gilt dieselbe Regel wie bei der Enterung, d. h. es wird der absolute Werth des enternden (en-prise gestellten) Steines von dem des geenterten subtrahirt. Wenn z. B. ein Laufer in Folge des Schlagens, oder aus anderen Gründen — oder aus Versehen gar — sich auf das Schlagfeld eines Pions im Werthe von 2 stellt, so ist diese en-prise-Stellung 2—8 = —6; oder wenn der Pion den Werth von 4 hat 4—8 = —4. Ebenso ist zu subtrahiren, wenn die Dame einem Thurme, oder einem Laufer en-prise geräth; in ersterem Falle zählt das 12—21 = —9, in letzterem Falle aber 21—8 = —13.

9. Der sich en-prise stellende Stein gilt immer als der **enternde.** Ebenso ist bei **jeder Enterung** der Stein des **Anziehenden,** d. h. dessen, der den Zug eben gethan hat, der **enternde,** während der des Gegners der **geenterte** ist. Dies gilt auch für den Fall, als die Enterung indirect, z. B. durch sogenannte **Aufdeckung,** zu Stande kam.

10. Eine **Ueberfühlung** ist nur auf dem **Hofterrain** des gegnerischen Königs giltig, und zählt hier den **halben absoluten Werth** des **überfühligen** Steines, der sich für den Springer mit 4 und für die Dame mit 10 berechnet. Die Ueberfühlung durch eigene Pione hindurch ist null; durch feindliche Kettenpione **längs** oder **quer** hindurch aber gilt die Ueberfühlung eines Hoffeldes = 2, und die eines Steines den halben Werth des überfühligen, minus 1. Die Nachpione jedoch werden bei diagonal oder quer dirigirten Ueberfühlungen stets so in Betracht gezogen, als wären sie **keine** Kettenpione.

Es ist übrigens zu erwägen, ob es nicht zweckmässiger, weil vor allem einfacher wäre, wenn man nur die Ueberfühlung der Felder in Rechnung brächte: die Steine als solche

auf ihnen aber ausser Rechnung liesse! — Vorläufig bleiben wir bei der obigen, in Punkt 10 präcisirten Annahme.

Steht also z. B. der Laufer der Weissen auf c4, der König der Schwarzen aber auf f7, vor diesem auf e6 ein schwarzer Springer und auf g8 ein schwarzer Thurm, so ist die Werthberechnung dieser Constellation die folgende: die volle Fuhlung des Springers zählt = 7, die Ueberfühlung des Königs = 1 und die des Thurmes, welcher ebenfalls noch auf einem Hoffelde steht, = 6, zusammen also = 14. — Die Berechnung der überfühligen Felder wird in Punkt 17 erklärt werden. Oder es steht z. B. ein Thurm der Weissen auf f3 und der König der Schwarzen auf e6, auf f6 aber steht dessen Springer und auf f8 dessen Laufer, so ist die Fühlung des Springers = 7 und die Ueberfühlung des Laufers = 4, somit zusammen = 11. — Nehmen wir noch ein Beispiel, welches zwei Fühlungsarten zugleich zur Veranschaulichung bringt: Weiss: T f1; Schwarz: K g6, T f5, S f6, P f7. In diesem Falle ist der Zug des weissen Thurmes nach f1 eine Enterung, wo 12 — 12 = 0 ist, trotzdem zählen aber die beiden Ueberfuhlungen und zwar die des Springers = 4 und die des Pions = 1; der numerische Werth dieser Fühlungen zusammen wäre somit = 5. — Wäre endlich z. B. statt des Thurms die Dame der Weissen nach f1 gezogen, so fände hier bei derselben Postirung der schwarzen ausserdem auch eine en-prise-Setzung statt und die Berechnung wäre: T 12 + S 4 + P 1 — D 21 = — 4 u.s.w.

Dass wir bei Enterungen und sogar bei en-prise-Setzungen die Ueberfühlungen ohne jede Beschrankung gelten lassen und gelten lassen können, findet seine Rechtfertigung in dem Umstande, dass, wenn Weiss durch die Ueberfuhlungen seinem Zuge einen Mehrwerth von + x verschafft, dieser Mehrwerth im Falle des Geschlagenwerdens des enternden oder en-prise stehenden Steines **mit** verloren geht, und der Verlust ein um so grösserer ist — wodurch eine vollkommen befriedigende Ausgleichung für beide Parteien stattfindet.

Und noch einmal wollen wir es an dieser Stelle betonen, dass, welche Werthe wir fur die einzelnen Leistungen der Steine und für die Züge auch annehmen, die Correctheit der Rechnung nicht alterirt wird, weil durch den Umstand, dass dieselben „Annahmen und Werthe", für beide Theile gleichmässig geboten, in allen Zügen der Partie gleichmässig zur Anwendung ge-

langen: alles etwa zu hoch oder zu niedrig Gesetzte in den Rechnungsergebnissen denn doch stets vollständig ausgeglichen wird.

11. Die Fühlung der **Kettenpione** und der **Keilpione** (mit Ausnahme der sogenannten **Nachpione**) zählt blos ihren **halben „inneren"** Werth — auf dieselbe Weise, wie das bei **Stützung** der eigenen Pione, der Felderreihe nach berechnet wird, auf welcher sie sich eben befinden.

12. Im Falle einer **Enterung** der Kettenpione durch einen Einzelnpion, zählen sie ihren ganzen **inneren** Werth, und nach geschehener Subtraktion wird zur Differenz noch obendrein + 1 geschlagen!

13. **„Pfahlzüge"** zählen stets den **halben inneren** Werth des Pions, ebenso gerechnet, wie das bei der Stützung zu geschehen hat. Doch kommen auch die Zugswerthe des Pions hierbei zur Geltung: Die Pfählung eines auf der zweiten Felderreihe stehenden Pions — da er zwei Felder auf einmal ziehen könnte und daran nun verhindert ist — zählt für den gepfählten Pion ausdrücklich — 2. Das gilt für die Pfählung sowohl der eigenen als auch der feindlichen Pione; wenn jedoch ein **„Pion"** einen Gegnerpion pfählt, so zählt das gar nicht, denn die Pfählung gilt im Allgemeinen blos dann, wenn sie durch **„Figuren"** vollzogen wird.

14. Wenn unser eigener Pion einen andern der unseren pfählt, — was beim Entstehen der **Doppelpione** geschehen kann — dann zählt die Pfählung wie in 12; wenn aber ein sogenannter Trippel-Pion entsteht und dieser somit scheinbar **zwei** Pione pfählt, so gilt die Pfählung blos den halben **inneren** Werth des **unmittelbar** gepfählten, d. h. des unmittelbar hinter ihm stehenden **einen** Pions — und so fort.

15. Die Terraineinheiten werden **allemal mit** zu den operativen Leistungen der Fühlungen, Stützungen u. s. w. gerechnet, so dass die in Ziffern ausgedrückten Resultate des Zuges allemal gleich sind der Summe der **Terrain-Einheiten** + der Summe der **Strahlungs-Einheiten.**

16. Gezählt und in Rechnung gebracht wird ein jedes Terrain seinem festgesetzten Werthe nach, und nach allen Richtungen der Strahlung des betreffenden

Steines. Diese Strahlung nimmt dort, wo die Fühlung oder Stützung stattfindet, **mit** jenem Felde ihr Ende, auf welchem der berührte: gestützte oder gefühlte Stein steht, und **dieses** Feld wird stets **mitgerechnet.**

17. Bei Ueberfühlungen wird das Terrain bis zu dem ersten gefühlten Steine gezählt; das Feld, worauf dieser Stein steht, wird stets mitgezählt; die jenseits dieses Feldes etwa liegenden Felder aber, die keine Hoffelder sind, kommen als Terrain nicht in Rechnung — noch die auf ihnen stehenden überfühligen Steine; während die jenseits diesen einfachen Feldern liegenden Hoffelder stets im Werthe von 3 und die auf ihnen etwa stehenden Steine in ihrem **halben** Werthe stets **mit**zuzählen sind. — Das ist gleichsam die würdigende Anerkennung — die „Valutirung" des hohen Werthes der Vortheile, die aus der Concentrirung nach dem Könige des Feindes hin resultiren!

Schon in der „Aufstellung" hat ein jeder Stein seinen relativen Werth, der sich dann, sobald der Stein gezogen wird, stets verändert; diese Veränderung findet ihre Begründung in dem Zuge und ihren Ausdruck in den Terrain- und Operationsänderungen, die durch den Zug veranlasst werden. Das Plus oder Minus des nach jedem Zuge vorhandenen Werthes ist der Maassstab auch für den Werth des Zuges. Bezuglich der Berechnung dieses Werthes gilt die Regel:

18. In jeder Position hat jeder Stein seinen gewissen relativen Werth. Wenn durch einen Zug der Werth eines oder mehrerer Steine sich ändert, so wird die jeweilige Differenz, in Ziffern ausgedrückt, ergeben, wieviel der Zug an Plus oder an Minus werth ist.

19. Ein Stein der schon einen hohen relativen Werth erlangt hat, kann bei weiteren Bewegungen nur wenig zunehmen, und die Gefahr, dass er, wenn er gezogen wird, an Werth ein Minus aufweisen wird, liegt nahe.

20. Das **Schlagen** eines Steines zählt der schlagenden Partei **nichts:** der schlagende Stein setzt sich auf das Feld des Geschlagenen und zählt seine Werthe als wie wenn gar nichts geschehen wäre; aber es zählt **der verlusttragenden Partei** an Minus soviel Einheiten, als was

der geschlagene Stein sowohl **absolut,** als auch **relativ** (in seiner **letzten** Berechnung) werth war.

21. Die Basis zur Berechnung der Stützungen und Fühlungen ist der **absolute** Werth der Steine, deren Summe = 100 ist; nach geschehenem Schlagen wird der in Verlust gerathene Stein von dieser Summe subtrahirt. Die **absoluten** Werthe werden von den **relativen** — und auch von den **inneren** der Pione — gesondert in Evidenz gehalten und es heisst die zu diesem Behufe geführte Rubrik die **„Stammcolonne".** — Wer sich die Arbeit dieser Evidenzhalt der **„Stammcolonne"** ersparen will, kann die ganze Colonne füglich weglassen, indem ein geübter Ueberblick über die Steine deren **absoluten** Werth zu jeder Zeit rasch und sicher feststellen kann. Nicht so ist es mit den relativen Werthen.

22. Die Basis für die relativen Werthe ist jener Werth, welcher den Steinen in der **„Aufstellung"** zukommt und hier = 100 ist; wird ein Stein geschlagen, so wird sein in der letzten Stellung berechneter relativer Werth (auch der sogenannte „Zugwerth", wenn ein Pion geschlagen wurde) von der obigen Summe subtrahirt, sowie Alles was im Zuge durch Minus sich ergiebt, während alle Vortheile zu jener Summe addirt werden. Vom ersten Zuge an wird jeder relative Werthzuwachs zur Summe 100 addirt, und die so sich vergrössernde Summe von Zug zu Zug rectificirt; diese stets variirende Ziffer heisst die „Leistungscolonne".

23. Nach jedem Zuge wird sofort nach geschehener **eigener** Revue und Werthbestimmung ermittelt, **welche Steine des Gegners** eine directe, ihre **Activität** beeinflussende Werthänderung erfuhren; die Differenz, oder die Summe der Differenzen wird, wenn sie den Gegner **benachtheiligen,** für **ihn** mit „Minus" in Rechnung gestellt, während wenn sie zu **Gunsten** des Gegners ausfielen, für **ihn** in „Plus" ausgedrückt und dem Werthe des eben geschehenen Zuges beigerechnet werden. Der derart alterirte Gegnerstein aber kommt bei der nächsten Bestimmung seines relativen Werthes in seiner **neuen,** durch unsern Zug **alterirten** Stellung in Anrechnung — was auch für den Fall seines Geschlagenwerdens in

Geltung bleibt. Zur Erläuterung des Hiergesagten diene das Beispiel: In der Eröffnung: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, d7—d6; 3. Lf1—c4, wäre nun Schwarz am Zuge, und zöge Lc8—e6, so würde er dem weissen Laufer, dessen relativer Werth hier, vor dem Zuge des gegnerischen Laufers = 18 war, durch die geschehene Vorsetzung, das Feld f7 absperren, und obzwar, weil f7 ein Hoffeld ist, die Ueberfühlung des Pions auf f7 stattfindet, wird der relative Werth des weissen Laufers, weil die Enterung der beiden Läufer = 0 ist, von 18 auf 14 herabsinken; diese Differenz von 4 wird für Weiss als —4 in Rechnung gebracht. Der Laufer c4 aber gilt von nun für jetzt = 14 und wird, falls er geschlagen oder gezogen würde, mit dem relativen Werthe von 14 in Rechnung treten.

Das ist die einfachste Art der Berechnung der gegenseitigen Beeinflussung der Steinwerthe, und eine leicht zu überwältigende Arbeit, die durch jedes andere Verfahren zu einer höchst complicirten werden müsste.

Erst wenn wir mit dieser Arbeit fertig sind, gehen wir an die Berechnung des Werthes unserer eigenen Steine im einzelnen, und stellen uns nach Berücksichtigung des Punktes 23 noch die folgende Fragenreihe:

24. a) Hat durch den Zug ein **„Schlagen“** stattgehabt, und was ist das Ergebniss dieses **Schlagens** an und für sich? — Die Summe wird dem Gegner sofort in Abzug gebracht: der absolute Werth von der Stammcolonne; der relative Werth aber von der Leistungscolonne.

b) Was zählte der gezogene Stein an relativem — wenn es ein Pion war, an **innerem** — Werthe **vor,** und was zählt er nun **nach**dem Zuge? Die Differenz wird der Leistungscolonne in + oder — einverleibt.

c) Welche anderen eigenen Steine litten durch den Zug direct in ihrer **Activität** eine Werthveränderung, und was ist die Werthdifferenz für jeden einzelnen? Die Summe dieser Werthdifferenzen wird abermals in die Leistungscolonne gerechnet.

In den Fragen a, b und c liegt, wenn wir den Punkt 23 mit in Beachtung ziehen, alles enthalten, was als Antwort den vollgiltigen Werth des Zuges resultirt. — Wenn man sich von der Richtigkeit des Resultates überzeugen will, ist es interessant statt

den obigen 3 Fragen zur „Controlle“ die folgenden 9 zu stellen; das Resultat muss dasselbe werden; ist das der Fall nicht, so ist es ein sicheres Zeichen, dass in der Rechnung irgendwo ein Fehler liegt, der zu erforschen ist; ist der Fehler gefunden, dann muss Alles genau übereinstimmen.

25. Zur Controlle des Punktes 24 dienen folgende 9 Fragepunkte, die nach geschehener Feststellung der in Punkt 23 betonten Differenzen der Reihe nach zu beantworten sind:

α) Hat der gezogene Stein geschlagen? Wenn ja, was ist das Resultat des Schlagens — an Abzügen von des Gegners Colonnen?

β) War der gezogene Stein ein Pion? Wenn ja, was ist sein Zuwachs an **innerem** Werth?

γ) Wie viel **Terrain** hat der gezogene Stein **vor** dem Zuge gehabt, und wie viel hat er jetzt **nach** dem Zuge? Die Differenz ist zu verzeichnen.

δ) Welche **Berührung:** Stützung oder Fühlung **verliess** der Stein durch seinen Zug?

ε) Welche **Berührung:** Stützung oder Fühlung verliess **ihn,** in Folge seines Zuges?

ζ) Welche **Berührungen** hat **er,** der gezogene Stein jetzt auf seinem neuen Standfelde?

η) Was **berührt ihn,** den gezogenen Stein jetzt auf seinem neuen Standfelde?

ϑ) Welche Felder öffnet der gezogene Stein durch seinen Zug anderen Steinen, **ohne** Zurechnung seines aufgegebenen Standfeldes?

ι) Welche Felder **versperrt** der Stein durch seinen Zug, **ohne** Zurechnung seines neuen Standfeldes?

Wenn auf alle diese 9 Fragen die Antwort correct gegeben, und für alle Antworten der Werth in Ziffern correct festgestellt wurde, so muss das Resultat dieser Antworten, mit dem Resultate der Antworten auf die Fragen a, b und c in Punkt 24 aufs allergenaueste übereinstimmen.

Das sind so kategorische Anhaltspunkte, die eine Irrung in der Berechnung des Werthes der Züge gar nicht aufkommen lassen können.

Aus den bisher aufgestellten Regeln geht es wie von selber hervor, dass:

26. Einzelne eigene und gegnerische Steine durch den Zug bestimmte und bestimmbare Veränderungen erleiden, und zwar dadurch, dass sie in ihrem relativen — die Pione auch in ihrem inneren — Werthe alterirt werden, d. h. wenn sie a) Terrainpunkte gewannen oder verloren; b) wenn sie Berührungs- oder Strahlungspunkte, in Einheiten ausgedrückt, erwarben oder einbüssten und c) wenn Beides der Fall ist.

Weiterfolgernd gelangen wir noch zu folgenden Ergebnissen:

27. Wenn der relative Werth auch sofort nach geschehenem Zuge erst dem Gegner und dann für den Ziehenden berechnet wird, so zählen wir diesen relativen beiderseitigen Werth jeweilig stets bloss nach der activen Berührung, die der zu taxirende Stein eben ausübt, ohne dass wir das, wodurch er von anderen Steinen berührt wird, mit in Betracht zögen. Demnach zählt das Gestütztsein eines Steines nicht für den oder für diejenigen, die ihn stützen, wodurch die Werthe in der Rechnung einfach und correct ihren Ausdruck finden. Es prädominirt hierbei namentlich die Regel, dass: bei der Werthbestimmung der Steine nur die Leistungen derselben, nicht aber das, was durch andere an ihnen geleistet wird, als Basis dient.

28. Es darf uns nicht entgehen — aber es soll uns auch nicht im mindesten beirren — dass durch das Schlagen eines Steines, und durch sein Verschwinden vom Bret, der schlagende Stein eine frühere Fühlung (die er nämlich mit dem geschlagenen Steine hatte) einbüsste. Diese latente Einbusse wird weiter nicht berücksichtigt, da sie sich bei der oben angegebenen Art der Werthbestimmung ganz von selber in Rechnung stellt. —

29. Auch kann weder Vergangenes noch Zukünftiges das Substrat für die Werthbestimmung bilden, da alles das sich ebenfalls zur richtigen Zeit in Rechnung stellen muss. Da ergiebt sich die wichtige Regel: „Nur **Reales** und für den Moment effectiv **Vorhandenes** kann als Grundlage der Werthrechnung anerkannt werden“.

30. Daher haben auch alle übrigen Erscheinungen in der Partie, wie: Vorsetzung, Abzug, Zwingung, Bindung u. s. w. für den Moment blos nominelle Bedeutung, während sie ihren reellen Werth in sich tragend erst dort und dann in den Calkül

aufgenommen werden, wo und wenn die Resultate ihrer Leistungen hervortreten. Dasselbe gilt von allen oben in dem Abschnitte über die „Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes“ aufgestellten und charakterisirten 32 Zugesarten im Allgemeinen.

31. Die „Virtualität“ der Züge und der Zugesketten, die in der Combination, im Plane, in der sicheren Strategie und in allen möglichen Mat- und anderen Operationen sich offenbart, trägt ihren reellen Werth auch wieder nur in sich selber, d. h. in der eventuellen Sicherheit ihrer Resultate, welche bei Gelegenheit der Realisirung dieser berechneten Resultate ihren numerischen Ausdruck finden — und diese **Sicherheit** der zu gewärtigenden Realisirung bildet den Vortheil und die Ueberlegenheit der Virtualität; im Gegensatze zur Hinfälligkeit der Irrationalität, die die nachtheiligen Ergebnisse, Wirkungen und Rückwirkungen ihrer falschen und kurzreichenden Gedankengänge in den jeweiligen Zügen über sich ergehen lassen muss.

32. Und nach Allem nun zum Schlusse noch die hochwichtigen Folgesätze: a) Der relative Werth des Steines ist = den Operations-Leistungen, die sich in den Einheiten der **Berührungen** offenbaren, + den Terrain-Leistungen, die in den Einheiten der berührten und besetzten Felder bestehen. — Wie aber aus der Bestimmbarkeit der Steinwerthe die Bestimmbarkeit der Zugeswerthe resultiren musste, ebenso resultirte aus der Bestimmbarkeit der Zugeswerthe die Bestimmbarkeit der Position einer Partie, denn: b) die Werthziffer einer **jeden beliebigen** Position — von dem ersten Zuge bis zum letzten **wo immer** einer Prüfung unterzogen — muss gleich sein jenem Resultate, welches sich ergiebt, wenn wir die **Leistungscolonne** des letzten Zuges der einen Partei mit der Leistungscolonne ebenfalls des letzten Zuges der andern Partei vergleichen; die Summen dieser Colonnen repräsentiren jenen **relativen Werth,** den die Partie in dieser Position für je eine Partei hat — und es ist eine jede dieser Summen genau gleich dem Werthe **aller** bisher geschehener Züge der betreffenden Partei — d. h es sind diese Summen die **Endresultate** aller bisherigen. in jedem Zuge einzeln stattgehabten Additionen und Subtraktionen. c) Subtrahirt man nun die kleinere Summe der einen von der grösseren der anderen Partei, so er-

giebt sich eine Differenz, welche den relativen Werth der **Partie als solchen** ausdrückt. — Selbstverständlich ist sowohl bei der **vollen** Werthbestimmung der Positionen, als auch bei der Partie, stets auch die Stammkolonne oder der absolute Werth je mitzurechnen, und es ist der **absolute + der relative** Werth der Position **oder** der Partie = dem „**Vollwerthe**“! derselben Position oder Partie!

So schwer es war, diese Gesetze zusammenzutragen, ebenso schwer musste es sein, dieselben in leichtfasslicher Weise in Worte zu kleiden; damit aber trotz dieser Schwierigkeiten wenigstens die Schwierigkeit des Verständnisses möglichst beseitigt oder doch wenigstens irgendwie uberwindbar werde, wollen wir eine vollständige Partie, analysirt auf Grund der hier aufgestellten Gesetze der „**Werth-Theorie**“, folgen lassen und hoffen, dass, falls das Obige an einzelnen Stellen dunkel oder nicht genug erschopfend gewesen wäre, es durch den praktischsten aller Commentare — durch die **Partie-Analyse** — klarverständlich und vollbefriedigend zur Anschauung gebracht werden wird.

XI.

Beispiel-Partie.

Analysirt auf Grund der Werth-Theorie.

Wir nehmen zum Behufe des Analysirens die wegen ihrer verhältnissmassigen Kurze und wegen ihrer Schonheit ausgezeichnete Partie **Louis Paulsens** gegen den **Quincy-Club** in Amerika.

Die **vollständige** Notirung, sowie wir sie hier unten wegen genauester Orientirung folgen lassen, ist umständlich und erfordert die detaillirte Zusammenstellung aller in der Partie vorkommenden Einzelnheiten die sorgsamste Aufmerksamkeit.

Auch müsste es auf den ersten Blick bedünken, als ob die Arbeit dabei eine mühsame, complicirte und confuse sein müsste. Das ist für den ersten Anfang wohl der Fall; aber nach Durcharbeitung nur einiger Partien stellt sich auffallender Weise eine solche Geläufigkeit ein, dass die arithmische Analysis keinerlei Schwierigkeit mehr bietet und die Werthbestimmung der einzelnen Züge bei halbwegs gutem Gedächtniss auch ohne jede Notirung möglich wird.

Zur nachstehenden Notirung wollen wir bemerken, dass nach dem ersten Zuge von Weiss die durch den Zug eingetretene Alterirung der einzelnen Steine unterhalb der Ziffer ihrer Rubrik in kleinen Zahlen bei Ansetzung der Zeichen + oder — vorzunehmen ist; diese Zahlen heissen die „Novirungen“ oder „Novaturen“. — Erst wenn alle Steine die Revue passirt haben, dann wird die Rectificirung gleichzeitig mit der Ausfüllung sämmtlicher Rubriken der 16 Steine vorgenommen. Ist dies geschehen, so werden die Novirungen, für sich summirt und die „Summe“ durch + oder — ausgedrückt, in die Rubrik: „Leistungs-Summe des Zuges“ eingetragen. Wie das bei Weiss geschah, so hat dies auch bei Schwarz zu geschehen.

Kommen aber Züge vor, wodurch auch einzelne Steine des Gegners beeinflusst werden, dann schreibt man diese Beeinflussung — am besten noch, bevor wir die Novaturen unserer Steine vornahmen — in die betreffenden Rubriken der Gegnersteine, rechts in kleinen Ziffern mit + oder — bezeichnet, ein: zugleich wird die Summe dieser Beeinflussung in die Rubrik der Leistungs-Summen des Gegners, ebenfalls durch + oder — gekennzeichnet, eingetragen. Diese rechts angesetzten Zahlen der Beeinflussung nennen wir die „Correcturen“.

Der ursprüngliche relative oder Leistungswerth aller Steine einer Partei steht auf der Stirne der Rubrik durch **100** ausgedrückt: nach dem ersten Zuge von Weiss, worin keine Correctur vorkommt, wird blos die einfache Leistungssumme notirt und hierauf der Zug der Schwarzen ebenso behandelt, und es gilt zur Richtschnur, dass die Leistungscolonne erst nach geschehenem Zuge des Gegners, oder noch besser erst nach Notirung der Novaturen **und** der Correcturen unseres folgenden Zuges, summirt und eingetragen werde, und zwar aus dem Grunde, damit die durch den jeweiligen Zug des Gegners etwa eingetretenen

Correcturen noch mit in den vorhergehenden Zug gerechnet werden können — wohin sie streng genommen auch gehören.

Wir machen hier die Bemerkung, dass bei der arithmischen Werthberechnung ein jeder Zug voll berücksichtigt wird und nicht erst zwei Züge (e2—e4, e7—e5) zusammengenommen als ein Zug gelten können, und dass nach jedem einzelnen Zuge die etwaige Correctur der gegnerischen Stellung so aufgefasst wird, als gehörte diese Correctur noch immer dem schon geschehenen letzten Zuge des Gegners an. Es hat ein jeder einzelner Zug zwei Phasen: die der Novatur (der Wandlungen) und die der Correctur (der Berichtigungen); die erstere ist die Phase der eignen Kraftsetzung (gleichsam der Anfrage), während die letztere die der ersten Rückwirkung (gleichsam der Antwort) ist; erstere ist somit die Phase der Festsetzung und Ausführung, letztere aber die Phase der Erprobung und Bewährung, und es kann der Zug erst, wenn die arithmischen Resultate beider Fragen bekannt sind, endgiltig in der Ziffer Ausdruck finden. Uebrigens sehen wir gar nicht ab, warum bisher die Notirungen der Partien so geschahen, dass erst zwei Züge einen bildeten, da doch ein Zug von jedem Partner seine volle Wirkung übt und nicht erst den Gegenzug als Complement nothwendig hat; wir würden rathen, dass die Würdigung der Züge hinfort durch jeweilig separirte Numerirung zum Ausdruck gebracht werde, indem die Züge so notirt würden: 1. e2—e4. 2. e7—e5. 3. Sg1—f3. 4. Sb8—c6. 5. Lf1—c4. 6. Lf8—c5 ... u. s. w., wodurch auch in der gewöhnlichen, bisher üblichen analytischen Behandlung und Glossirung der Partien so manche umständliche Hinweisungen darauf, ob z. B. „im siebenten Zuge von Schwarz“ dies oder jenes correct sei ... erspart blieben, da das Alles durch die laufende Zahl 14 hinreichend ausgedrückt werden kann. Auch das Merken der Züge wäre erleichtert, da die unpaarigen Zahlen die Züge der Weissen, die paarigen aber die der Schwarzen markirten. Wir wollen schon in vorliegender Analyse von der bisherigen Numerirung aus dem Grunde abweichen, damit durch diese apodictische Markirung das Hinweisen auf die einzelnen Züge vereinfacht und präciser möglich werde.

Bezüglich der Notirung sei noch angedeutet, dass, sobald die etwaige Correctur des Gegners verzeichnet ist, wir zuerst die

Novirung desjenigen Steines verzeichnen, welcher eben gezogen wurde, und dann der Reihe nach die der nächst- und meistbetheiligten. Oder aber: man überschaue alle unsere durch unsern Zug einer Werthveränderung unterworfenen Steine jener Reihenfolge nach, die durch die Rubriken der „Relativen Werthveranderung der Steine“ festgesetzt ist, und mache in eine jede Rubrik, deren Stein cointeressirt ist, zuerst den Unterstrich, und sind diese alle angebracht, dann setze man in derselben Reihenfolge die Zahl der Novirung darauf, wobei es dann nicht selten vorkommt, dass der gezogene Stein auch der letzte der novirten werden kann — worauf aber keinerlei Gewicht liegt.

Bevor wir nun an die arithmische Analyse der oben bezeichneten Partie schreiten, wollen wir noch bemerkt haben, dass in ihr die Enterungen und en-prise-Stellungen additiv behandelt werden, was wohl etwas umständlicher als die subtraktive Methode, aber für die Veranschaulichung unbedingt geeigneter ist.

Wir verweisen auf die am Schluss befindliche Tabelle. Sie besteht aus zwei Hälften; die erstere ist die Partie Paulsen's (Weiss), die andere aber die des Quincy-Club (Schwarz).

Jede Hälfte hat dieselben Rubriken, welche in der Tabelle durch ihre Ueberschriften leicht zu übersehen sind. — Die letzte Rubrik der Anmerkungen soll in der Regel breiter angelegt werden, da sie die erläuternden Bemerkungen der Analyse enthalten soll. Hier ist sie für jetzt aus dem Grunde überflüssig geworden, weil wir zu fast jedem einzelnen Zuge unsere ausführlicheren Bemerkungen zu machen angewiesen sind, die einen grösseren Raum beanspruchen und somit getrennt von der Tabelle gegeben werden müssen.

Auch würde es die Uebersichtlichkeit sehr fördern, wenn statt der einen Rubrik: „Leistungs-Summe des Zuges“ zwei separirte Rubriken geführt würden, deren erste die Summe der Novaturen, die zweite aber die Summe der Correcturen aufnähme, wodurch die Werthberechnung eines jeden Zuges in noch detaillirterer Form möglich werden müsste.

Alle noch etwa möglichen Verbesserungen werden sich aus der Cultur der Werththeorie nach und nach herauskrystallisiren, und wir überlassen die endgiltige Lösung dieser Frage, da sie der

Kraft des Einzelnen nur schwer überwindbar ist, am besten der Zukunft und gehen über sie hinweg an das Werk der arithmischen Analyse sellst, indem wir uns vorbehalten, alle auf diesem Gebiete noch zu machenden Erfahrungen in der „Deutschen Schachzeitung“ zeitweise zur Oeffentlichkeit zu bringen, und ersuchen wir unsere Schachgenossen, ein Gleiches zu thun!

Arithmische Werthanalyse der Beispielpartie.

Von der erfahrungsmässigen Ueberzeugung ausgehend, dass ein jeder einzelne Zug, wie er durch Weiss oder Schwarz gethan ist, als vollständig abgeschlossenes, als selbstandiges und jeweilig die Position begründendes Factum, isolirt und für sich zu gelten berechtigt ist, wollen wir die Züge der in der hier analysirten Partie vertretenen beiden Parteien durch separate Zahlen markiren und nach dieser Festsetzung an die nähere Erklärung der einzelnen Züge schreiten.

Durch den ersten Zug e2—e4 kommt der weisse e-Pion von der zweiten auf die vierte Felderreihe und gewinnt dadurch, weil sein innerer Werth = 4 wird, an innerem Werthe + 2; weil aber sein früheres Standfeld ein Hoffeld war und er an Terrain dort zusammen 4 Einheiten zählte, während er auf e4 blos 3 Einheiten an Terrain besitzt, so subtrahiren wir diesen Terrainverlust — 1 von den obigen erworbenen + 2 des inneren Werthes, und haben somit für den e-Pion in diesem Zuge + 1 zu verzeichnen. Werthänderungen litten ferner: die Dame, die die Diagonale bis nach h5 geöffnet erhielt und somit an Terrain + 3 gewinnt; da jedoch die durch den Zug entgangene Stützung des e-Pions mit in Rechnung kömmt, so wird von den obigen 3 Terraineinheiten — 1 abgerechnet, wodurch für die Dame die Novatur von + 2 sich herausstellt. Der König büsste die Stützung des e-Pions ein, und so beziffert sich sein Werth mit — 1. Der Laufer des Königs gewann die Diagonale bis a5 hin, also + 4, verlor aber die Stützung des e-Pions — 1; sein Werthzuwachs ist somit + 3. Der g-Springer endlich verliert blos die Stützung des e-Pions und ist somit an Werth — 1 geworden. Das alles summirt, giebt für den Zug 1 das Resultat + 4, welches zu den

ursprünglichen 100 des relativen Werthes addirt nun für Weiss + 104 notirt.

2. e7 — e5 resultirt für dieselben Figuren und im Ganzen genau dasselbe, und das Endergebniss ist ebenfalls + 104.

3. Sg1 — f3 giebt dem Springer, da das jeweilige Standfeld stets mitrechnet, neun Felder, wovon zwei: e1 und d2 doppelt zählende (Hof-)Felder sind; sein Terrain ist somit = 11 gegen frühere 5 (also + 6); ferner stützt er den h-Pion (+ 1), den König (+ 1) und den d-Pion (+ 1); endlich hat er Fühlung mit dem schwarzen Pion e5 (= 4), wodurch sein neuer Werth = 18 wird, wovon ab die früheren 5, seine Novatur + 13 ist. Novirung erleiden ausserdem: die Dame, die 2 Felder: g4 und g5, abgeschnitten findet, dafür aber die Stützung des Springers (+ 4), also nach Abzug der obigen 2 einen Zuwachs von + 2 erhält; der Thurm h1 gewinnt, da er nun den Laufer auf dem Hoffelde f1 stützt, in Allem + 2; der f-Pion wird durch den Springer verpfählt (— 2) und bewerthet sich hierdurch statt 4, nun mit 2; der g-Pion endlich stützt den Springer (+ 4) und ist jetzt an Werth = 7. Das alles zusammengenommen giebt für den Zug einen reinen Pluswerth von 19.

4. Sb8 — c6 novirt den Springer mit + 9, die Dame mit + 2, die beiden Pione b und d mit je + 4, den verpfählten c-Pion mit — 2 und den a-Thurm mit + 1; gesammte Novatur = 16.

5. Lf1 — c4 giebt dem Laufer auf c4, indem er das Hoffeld f7 und den darauf stehenden Pion in Fühlung nimmt, + 10, d. h. den Werth 20 gegen den vorigen von 10; entwerthet seinen König, der die Stützung des Laufers verlor, um 4 und den h-Thurm aus demselben Grunde um 1, wodurch die Gesammtnovatur dieses Zuges auf + 5 zusammenschrumpft.

6. Lf8 — c5 giebt dem Laufer, wie in 5. den neuen Werth von 20 gegen seinen vorigen Werth von 10, während blos noch der König den Stützungswerth von 4 verliert, und ist die Novatur somit 10 — 4 = 6.

7. b2 — b4 alterirt den Laufer auf c5 und den Springer auf c6 um je + 4, was in 6. sich nun corrigirt findet und der obigen in 6. resultirten Novatur von + 4 noch + 8 zufügt. Der Laufer c1 erhält die Diagonale bis a3, da das jedoch + 1 und die ein-

gebüsste Stützung des gezogenen b-Pions — 1 zählt, so ist die Novatur dieses Laufers = 0. Der b-Pion geräth in Fühlung mit dem L c5 (+ 8) und erhalt einen inneren Werthzuwachs (+ 2), was ihn auf + 10 stellt, und da kein anderer Stein der Weissen sonst beeinflusst ward, ist die Novatur dieses Zuges = 10.

8. L c5 — b4:, schlägt den weissen b-Pion; das wird durch die Streichung des 13-werthigen Pions in 7. und durch die Anhängung der — 13 an die + 10 desselben Zuges, sowie durch Eintragung von — 2 in die Stammcolonne ausgedrückt. Novatur aber erleidet der schlagende Laufer (— 2) und der S c6 (— 4), da beide die Fühlung des geschlagenen Pions einbüssen und ersterer in andere Fühlungsverhältnisse mit dem weissen Könige geräth. Das Facit dieses Zuges ist (— 6 + 13 + 2) = 9; also trotzdem, dass in der Leistungscolonne — 6 zur Geltung kommt, hat dieser Zug für Schwarz wegen der Verluste der Weissen von 13 + 2 dennoch einen positiven Werth —. Wir versäumten hier anzugeben, dass der S c6 die Stützung des Laufers auf b4 (+ 4) überkommen hat und daher die verlorene Fühlung des Pions b4 = — 4 sich ersetzt; nachdem jedoch der Laufer im nächsten Zuge wieder nach c5 zieht, so gehen diese + 4 für den Springer doch wieder verloren, und hat unsere Versäumniss somit keinerlei Rechnungsstörung im Gefolge.

9. c2 — c3 erlangt abermals Fühlung mit dem schwarzen Laufer (+ 8), nimmt an innerem Werth zu (+ 1), was zu seinem früheren Werthe (= 3) addirt, ihn nun 12-werthig macht; ausserdem gestattet er dem S b1 und dem Pion d2 die Stützung (für jeden + 1) und der Dame die Diagonale bis a4 (+ 1): zusammen + 12.

10. L b4 — c5 benimmt dem Pion c3 die Fühlung und notirt für Zug 9. nun — 8; der Laufer c5 vermehrt seinen Werth um 1; weiters wird nichts beeinflusst und die Novatur dieses Zuges ist + 1.

11. 0 — 0, ist eine formliche Umgestaltung! Von schwarzen Figuren wird beeinflusst der L c5 mit + 4. An eigenen Figuren erscheinen novirt: der König + 5, der h-Thurm + 1, die Dame + 2, der L c4 + 5, der L c1 — 1, der S b1 — 1, der d-Pion — 1 und die beiden Pione g2 und h2 je + 1: Zusammen ist die Novirung + 12.

12. d7 — d6 beeinflusst ausser dem gezogenen Pion (+ 2)

noch den Pion c7 (+ 1), ferner den L c8 (+ 3), die Dame (+ 1), den König (— 1) und den L c5 (— 3); alles in allem + 3.

13. d2 — d4 corrigirt den schwarzen L c5 (— 1), den S c6 (+ 4) und den Pion e5 (+ 4) und novirt den eigenen S b1 mit — 1, den L c1 mit + 3, die Dame mit + 3, den S f3 mit + 1, den c-Pion mit + 2 und den gezogenen Pion mit + 13; zusammen + 21.

14. e5 — d4:, corrigirt für Weiss die Dame mit + 3, den S f3 mit — 1 und den c-Pion mit + 3 und streicht den 17-werthigen d-Pion, was für Weiss ein Minus von 12 repräsentirt. An Novatur weist Schwarz auf: im S c6 — 3, im S c5 — 8 und im d-Pion — 2; zusammen also — 13.

15. c3 — d4:, corrigirt den L c5 mit + 10 (weil dessen Ueberfühlung jetzt nicht mehr durch Kettenpione geht) und den S c6 mit + 1, streicht aber den 9-werthigen e-Pion der Schwarzen, dessen absoluter Werth von der Stammcolonne mit — 2 in Abrechnung kömmt. Novatur erfahren: der S b1 mit — 1, der S f3 mit — 3 und die Dame mit — 3, während der nun auf die d-Linie gerathene c-Pion + 4 verzeichnet; die gesammte Novatur diéses Zuges beziffert sich mit — 3.

16. L c5 — b6 reducirt den gezogenen Stein um — 1; er pfahlt den b-Pion — 2, entzieht die Stützung dem d-Pion — 4; dagegen üben die Stützung der a-Pion + 4 und der c-Pion + 4, wodurch sich die Novatur dieses Zuges mit + 1 beziffert. Dieser Zug corrigirt in 15. den neuen d-Pion mit — 8.

17. S b1 — c3 giebt dem Springer auf c3 die Novatur + 9 und dem Thurme auf a1 + 1, beeinflusst übrigens keine anderen Steine und ist dadurch der Werth dieses Zuges + 10.

18. L c8 — g4 giebt dem Thurme a8 die Novatur — 1, der Dame + 4, sich selber aber + 7. Summe + 10.

19. L c4 — b5 fesselt den S c6 und corrigirt ihn im Zuge 18. mit — 6, indem er ihm die Fühlung des Pions d4, des Pions a7 und der Dame auf d8 annullirt; ferner giebt er dem S c3 den Stützungswerth + 4 und dem L b5 kraft der vermehrten Ueberfühlung den Zuwachs von + 4, und giebt dem Zuge die Novatur + 8.

20. L g4 — d7 giebt dem L b5 die Ueberfühlung von + 4, wodurch die Gesammtcorrectur in 19. auf + 4 steigt. Im schwarzen Lager annullirt er die Bindung des S c6 und giebt ihm hier-

durch + 6, die Dame d8 verliert an Terrain 1 und an Stützung des d-Pions 1, gewinnt aber durch die Stützung des L d7 + 4, was für sie im Resultate + 2 ergiebt; der König stützt den L d7 und erlangt + 4; endlich devalvirt sich der Laufer auf d7 um 1, was alles zusammengenommen die Novatur des Zuges auf + 11 stellt.

21. e4 — e5 giebt dem ziehenden Pion an innerem Werthe + 1 und in der Fühlung des Pions d6 auch + 3; ferner wird der S c3 — 2, der S f3 aber + 3, sowie der d-Pion durch die Stützung des e-Pions + 3. Gesammtnovatur + 8. Dagegen gewährt dieser Zug sowohl dem Pion d6 als auch dem S c6 die Fühlung von je + 5 und corrigirt diese Steine in 20. und giebt dem Gegner an Correctur + 10.

22. S g8 — e7 übt keinerlei Correctur; novirt aber den Springer auf e7 mit + 7, den Thurm h8 mit + 1, den König mit + 4, die Dame (durch die Stützung des S e7 gegen Absperrung dreier Felder) mit + 1 und endlich den S c6 mit + 4; zusammen + 17.

23. L c1 — g5 novirt den Werth des gezogenen Laufers mit + 25, den Thurm auf a1 mit — 2, die Dame mit + 4 und den S f3 mit + 4, zusammen mit + 31.

24. 0 — 0. Wie die Rochade in 11. eine förmliche Umwälzung dadurch war, dass sie für den Ziehenden ein bedeutendes Plus resultirte, so ist diese Rochade nun dadurch bemerkenswerth, dass sie für den Ziehenden die bescheidene Novatur von — 2 ergiebt, während sie in des Gegners Lager die enorme Correctur von — 28 vornimmt, indem sie die auf den König concentrirten Feindessteine empfindlich entwerthet!

25. S c3 — d5 ist ein Zug, der ausser dem gezogenen Steine keinen andern novirt und beziffert sich der Nebenwerth des Springers mit + 11. Corrigirt wird in 24. der S e7 mit + 7.

26. D d8 — e8; ein Zug hinter Mauer und Riegel, corrigirt an Gegners Steinen nichts. Die Novatur für die Dame ist + 1, für den Thurm auf f8 — 1, und für den auf a1 + 1, für den S cb — 1 und für den L d7 + 1; im Ganzen + 1.

27. S d5 — f6 †, ist ein Zug, der eine schon im vorigen Zuge concipirte Idee zur Geltung bringt und nun eine geniale Planarbeit ins Werk setzt. Trotz der für den gezogenen Springer resultirten Novatur von + 22, hat dieser Zug für die arithmische

Werththeorie aufgehört massgebend zu sein; mit ihm hört alle Verlässlichkeit des Calcüls auf und tritt die Kraft des Geistes in volle Geltung, indem sie in ihrer Unberechenbarkeit die gesammte Partie zu dominiren anhebt und die Werthe erst in den Resultaten der Idee zur ziffermässigen Anschauung zu bringen gestattet.

Uebrigens beachte man diesen Zug besonders; das mit ihm inaugurirte Springeropfer lässt Schwarz numerisch nun in Vortheil kommen; aber die Matcombination ist eine sicherberechnete, und alle in den folgenden Zügen bemerkbaren Nachtheile, die für Weiss sich offenbaren, werden im Resultate — im „Aequivalente der Idee“ — in Zahlen reichlich aufgewogen.

Alle weiteren Züge sammt ihren Ziffern bussen alle kategorische Bedeutung ein und wurden auch in der obigen Partieanalyse nur deshalb fortgesetzt, um das soeben Gesagte gleichsam handgreiflich zu machen.

Nun bitten wir, die Tabelle der analysirten Partie genau ins Auge zu fassen und besonders die Leistungen an Novatur und Correctur und auch das Totale in der Leistungscolonne aufmerksam zu prüfen, um zu ergründen, ob in den dort auftauchenden Ziffern wohl die Irrungen und die Consequenzen der Irrungen, sowie die Ermöglichung der plangemässen Arbeit des Genies herausfindbar sind!

Besonders machen wir bei dieser Prüfung aufmerksam, dass Weiss, trotz den ihm zugefügten auffallend hoch bezifferten Correcturen, denn doch fast die ganze Partie hindurch in der Rubrik der „Leistungssumme des Zuges“ im Vortheile blieb.

Ausserdem fällt uns auf, dass Weiss fast durchgängig an Novaturen, Schwarz aber an Correcturen überwiegt, und gelangen hierdurch zu der sehr wichtigen Bemerkung, dass „nicht die Correcturen, sondern die Novaturen das **Massgebende** für den Zugeswerth sind“ und dass, „wo viele Correcturen bewirkt werden, dies deshalb geschieht, weil factisch viel zu corrigiren vorhanden ist“, also, dass „ergiebige und überwiegende Novaturen das Zeichen der Aggressive, während viele Correcturen das Zeichen der Defensive sind.“

Prüfen wir ferner die „Disposition“ der beiderseitigen Steine am Bret, so finden wir, dass die weissen Pièces, zweckmässig gestützt und aggressiv-correct **„dislocirt“** erscheinen, während die schwarzen durchgängig concentrisch, zur Defensive positionirt sind.

Vergleichen wir dann die Steinwerthe der beiden Parteien mit einander, so werden wir die durchschnittlich höhere Verwerthung der weissen Steine constatirt finden.

Ganz besonders verdient aber unsere volle Aufmerksamkeit das arithmische Resultat der Novaturen und Correcturen auf beiden Seiten!

Durch einfache Summirung werden wir gewahr, dass Weiss an Novaturen + 231 — 3, also zusammen + 228 Einheiten zu leisten im Stande war, und dabei + 17 — 148, also zusammen — 131 Correcturen von Seite des Gegners über sich ergehen liess, während Schwarz an Novaturen + 133 — 60, zusammen demnach blos! + 73 für sich zu leisten vermochte, trotzdem es an Correcturen seitens des Gegners + 47 — 43, somit im Ganzen sogar ein Plus, also eine Begünstigung von + 4! genossen hat. Wenn wir nun vollends die über eine Partei ergangenen Correcturen als Tragfähigkeit in Anschlag bringen, indem wir die in Minus ausgedrückten Zahlen für sie in Plus und umgekehrt verrechnen, so haben wir für Weiss das Ergebniss von + 359, während für Schwarz im Ganzen + 69 im Verlaufe der ganzen Partie resultiren!

Deutlicher und apodictischer als diese sprechenden Zahlen kann wohl nichts auf der Welt über den Werth der einen und der anderen Partie das Urtheil begründen!

Das ist ein arithmisches Resultat, das für den Werth unserer Werttheorie im Allgemeinen mehr sagt, als Worte zu sagen vermögen!

Dem weiteren Beleg für die Werttheorie wollen wir einen besonderen Abschnitt widmen, da deren Zahl und Bedeutung das zu einem unabweisbaren Postulate machen.

XII.

Praktischer Werth der Werth-Theorie.

Wenn auf eine Theorie so viel Gewicht gelegt und sie nach so vielen Mühsalen bis auf den Punkt geführt wird, wo sowohl ihre Grundlagen als auch ihre Ausführungen bis zu ihren Endresultaten hin endlich aufgefasst und verstanden vorliegen; wenn der trotz allen Schwierigkeiten und Zweifeln in Geduld ausharrende Leser sich nun vor Ziffern hingestellt sieht, die sich evident als das correcte Resultat eines — zugegeben noch unvollständigen — Calcüls erweisen: so kann es keine natürlichere und keine gerechtfertigtere Frage geben als die nach dem eigentlich praktischen Werthe dieser Theorie.

Welche Verwendung, welche Verwerthung hat denn eine inmitten eines Labyrinthes wurzelnde und auf allerlei Irrwegen zu kategorischen arithmischen Ergebnissen führende Theorie im Leben — in der Praxis der Partie?

Die Antwort auf diese Frage sollte eigentlich weiter greifen — oder richtiger gesagt sollte die Frage selbst nicht allein mit Rücksicht auf das momentan vorliegende Resultat, sondern auch mit Rücksicht auf die Vervollkommnungsfähigkeit und die Tragweite dieser Theorie in der Zukunft formulirt vorgelegt sein; denn das, was dem Einen nur vielleicht lückenhaft gelang, kann im Laufe der Zeit und unter der pflegenden Hand eines Anderen oder Mehrerer schliesslich zu einer solchen Vollkommenheit gedeihen, über die die Meinungen nicht mehr getheilt sind und deren Motivirung als Pleonasmus in Wegfall kommen könnte.

Die Frage bezüglich der Zukunft der Werththeorie wollen wir nur angedeutet haben, und die Antwort auf sie jedem unverdrossenen Gesinnungsgenossen anheim geben, indem wir auf die Frage so wie sie hier oben formulirt steht, antwortend näher eingehen und darlegen wollen, welchen praktischen Werth die hier durchgeführte Werththeorie schon in der Gestalt, welche sie hier erlangt hat und schon für jetzt, ohne Rücksicht auf

die Richtigstellungen der Zukunft, für das Schach und für das ernstere Streben in ihm haben kann.

Schon im Abschnitte über die Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes ward ausdrücklich hervorgehoben, dass wir uns in diesem Streben auf eine selbstgeschaffene Basis stellten und uns von den bisherigen Systemen nicht beeinflussen lassen konnten.

Die Auffassungen bezüglich der ziffergemässen Bestimmung der Züge und der Positionen waren bisher von der Art, dass sie auch das Reingeistige, das Reinideelle in den Zügen in den Rahmen einer kategorischen mathematischen „Formel“ zu fassen als selbstverständlich und nothwendig in Betracht zogen.

Wir stützen uns bei dieser Behauptung auf das Urtheil Dr. Max Lange's, des grossten Schachtheoretikers der Jetztzeit, der unter Anderm in seinem „Lehrbuch des Schachspiels“ — 2. Auflage — im ersten Kapitel der zweiten Abtheilung des zweiten Buches unter dem Titel: „Moglichkeit der mathematischen Behandlung“ die verschiedenen bis dahin zur Geltung gebrachten Versuche einer fachgemässen Betrachtung unterzieht und in § 222 geradezu erklärt, dass „die gegenwärtigen Mittel der Mathematik noch nicht im Stande sind diese Frage ohne Weiteres zu behandeln“. Er geht dabei offenbar von der Idee aus, dass die Mathematik auch den Geist, den Gedanken oder, um es klarer zu bezeichnen, auch den Witz, der in einem Zuge liegt, zum Ausdruck zu bringen habe; er sagt diesbezüglich auf S. 191 wörtlich: „In diesem Sinne wäre unter Anderem vorläufig die Möglichkeit zu untersuchen, leichte Endspiele der einfachsten Art auf rein mathematischem Wege, also lediglich durch Rechnung, aufzulösen.“

Wir unsererseits mussten im vorhinein schon von der Möglichkeit einer derartigen Lösung der mathematischen Frage absehen. Wir nahmen die klare, einfache „Zahl“ zum Fundamente und construirten darauf ein leichtfassliches Rechnungssystem; wir begnügten uns mit den materiellen Momenten der Züge, der Positionen und der Partie, und indem wir uns dieser verhältnissmässig bescheidenen Aufgabe unterzogen, sie nach allen Richtungen und in allen ihren Complicationen untersuchten, präcisirten und nach Möglichkeit erledigten, gelangten wir zu Resultaten, die, wenn auch noch durchaus nicht Alles, jedoch einen ersten

Beitrag dessen darstellen, wovon das Uebrige und noch Mangelnde allmälig nachgebildet und ergänzt werden kann.

Die Resultate aber, die wir bis jetzt erreichten, sind trotz ihrer noch nicht vollkommen berechneten Tragweite denn doch so entschieden, dass sie uns bezüglich ihrer praktischen Verwerthbarkeit vollkommen zufrieden zu stellen im Stande sind.

Der praktische Werth der oben durchgeführten Werththeorie äussert sich vor allem und vorläufig darin, dass wir über so Manches, worüber wir bis heute kein apodictisches Urtheil gewagt hatten, nun ins Klare kommen können.

Im Laufe der Arbeit, die uns bei der Werthbestimmung in Anspruch nimmt, gewinnen wir eine ganze Reihe von Ueberzeugungen, deren Wichtigkeit schon allein als vollgenügender Lohn für die gehabten Mühen zu entschädigen im Stande ist.

So gewinnen wir auf Grund unserer Werththeorie die definitive Beruhigung darüber, dass das Geniale, die „**Idee**“ eines Planes in keinerlei **Formeln** zu bringen möglich ist. Das fühlt man klar, wenn man im Laufe der Werthanalysen die positionellen Verhältnisse so correct und übereinstimmend sich den Ziffern schmiegen sieht, während der „Geist des Zuges“ in einer zuweilen ganz sicher erscheinenden Position, durch einen einzigen Zug mit einem Male alle Rechnungen dementirend, Gewinn oder selbst Mat wie ein unabwendbares Verhängniss heraufbeschwört. Es sind eben die Wege des Geistes am Schachbret dunkel und — unberechenbar. Aber! wir finden in der Werththeorie auch hierfur einen Ersatz — einen sehr beachtenswerthen Ersatz in der Folgerung:

„Wenn auch der **„Geist des Zuges“** als solcher in keinerlei Formeln zu bringen ist und sich jeder ziffermässigen Berechnung entzieht, so muss er doch stets feststehende, sichtbare **„Resultate“** im Gefolge haben; diese Resultate aus dem **„Geist des Zuges“** aber sind der wahre, wirkliche Werth: **das treueste Aequivalent des Geistes selbst!** — Diese Resultate, dieses Aequivalent nun lässt sich stets mit voller Sicherheit berechnen, in Zahlen ausdrücken und — wir können uns mit **diesem** Erfolge der Werththeorie getrost und vollkommen zufrieden geben —!“

Diese Analysen führen ferner zur Erkenntniss, dass es sehr

correcte, kraftige Partien geben kann, worin die Genialität der Planarbeit gar nicht zur Geltung zu gelangen vermag, sondern die trocken-starre Rechnung herrschen muss, weil keiner der Partner sich solcher Irrungen schuldig macht, die zur Concipirung einer genialen Operation hinreichenden Grund böten.

Ein anderer praktischer Vortheil der Werththeorie ist, dass sie die Möglichkeit an die Hand giebt: lediglich auf Grund der Rechnung — oder wenigstens kraft jener Controle, die sie gewährt — Partien, wenn auch trocken, so doch zäh, correct und unüberwindbar zu lenken. Solche Partien, von beiden Gegnern im Sinne der Werththeorie gefuhrt, erlauben wohl blos den gleichmässig kräftigen Fortgang und den unentschiedenen Ausgang anzunehmen; aber trotzdem und ebendeshalb haben sie ihren eigenen vollen Werth, ihre Berechtigung und ihre Vorzüge.

Sogenannte correcte, trockene Partien lassen sich am Wege der Werthanalyse — und das ist eine gewiss nicht zu verachtende Errungenschaft — mit sicherem Erfolge untersuchen und constatiren; geniale werden wohl kaum je berechenbar sein — wenigstens das Ideelle in ihnen niemals — am allerwenigsten aber wird es je gelingen, ein Problem oder eine Partiestudie von tieferem Werthe irgendwie auf numerischer Basis zu ergrunden oder gar aufzulösen. Im Probleme ist meist ein überwiegender Positionswerth für Weiss vorhanden oder, wo das nicht der Fall, ist die Situation eine factische Krise, bei welcher die Priorität, d. h. der Umstand von Entscheidung ist, wer von Beiden zuerst zum Zuge gelangt.

Wenn sich das Reinpsychische des Zuges in der Partie aber auch allem arithmischen Calcül entzieht und nur sein Aequivalent sich in apodictische Zahlen bringen lässt, so gewährt unsere Werththeorie trotzdem und ausserdem einige höchst wichtige Anhaltspunkte, die das, was dem rechnenden Stifte sich entzog, eben in und während der Arbeit der arithmischen Werthbestimmung und nur durch diese, dem combinirenden Geiste, dem Gefühle und dem Blicke wie durch einen Schleier hindurch zu errathen gestatten!

Und hierauf wollen wir ein schweres Gewicht legen.

Diese Anhaltspunkte bieten sich im Allgemeinen bei der Betrachtung der „gegenseitigen Berührungspunkte“ und bei deren sorgfaltiger Berechnung, indem zuerst die Differenz, die

sich bei der Vergleichung der beiderseitigen Berührungssummen zu Gunsten der einen Partei ergiebt, für diese Partei mit ziemlicher Gewissheit eine virtuelle Ueberlegenheit annehmen lässt. Unter Berührungspunkten aber verstehen wir all diejenigen Steine **sammt** den Feldern, worauf sie stehen, welche mit den Steinen des Gegners in voller Fühlung, in Ueberfühlung oder in Enterungs-, resp. in en-prise-Verhältnissen stehen. Alle diese Fühlungsverhältnisse der einen Partei, verglichen mit jenen der anderen Partei — ohne die übrigen Stützungs- und Terrainverhältnisse dabei zu berücksichtigen — bieten, in Ziffern ausgedrückt, in der Regel ein ziemlich treues Bild des virtuellen Werthes der Position, und besonders ein ziemlich sicheres Prognosticon für die vorhandene Möglichkeit der Conception eines Planes — für die der Partie innewohnende, in ihr gegebene Energie der genialen Kraftverwerthung — für die Lebensfähigkeit einer im Keime vorliegenden und nur der vollen Erkenntniss harrenden Idee. — Die Differenz der beiderseitigen Berührungspunkte ist nämlich vom Anfange der Partie an bis zum letzten, bis zum matgebenden Zuge hin — wie wir später sehen werden — das unter allen Umständen massgebende und zu beherzigende Moment.

Das war der eine, vom allgemeinen Gesichtspunkte aus wichtige Anhaltspunkt.

Weit wichtiger noch als dieser allgemeine sind die beiden anderen Anhaltspunkte, die schon mehr den Charakter des Besonderen an sich tragen.

Ganz besonders hervorgehoben sei hier zweitens: die „Netzlegung“ um den Feindeskönig! Das ist die möglichst öftere Besetzung und Besetzthaltung sämmtlicher Hoffelder des Feindeskönigs durch häufige Fühlungen — namentlich durch Ueberfühlungen aller Art. Diese Netzlegung ist das sicherste Fundament für die Legung eines peremptorischen, bis zum Mat hinführenden Planes, und drückt sich dieses Fundament, wenn wir nur die Hoffelder als solche sorgfältig in Evidenz halten, stets in auffallend sprechenden Ziffern aus. — Diese Ziffer, wenn sie sich bedeutend hoch, im Verhältniss zu derselben Ziffer des Gegners, gestaltet, giebt dem aufmerksamen Beobachter nicht nur über das Vorhandensein einer Idee — nicht nur von einem effectiv angezettelten und sich eben abspielenden Plane sichere Kunde, sondern sie signalisirt auch

in den meisten Fällen den Höhegrad, den die Idee — der Plan im Momente der Zifferstellung erreicht hat. Hier bewährt sich die zu diesem Behufe hochvalutirte Ueberfühlung aufs Markanteste und gestattet ausser einer materiellen Werthschätzung des Zuges und der Position auch einen ziemlich klaren und ergiebigen Einblick in die psychische Bedeutung desselben — in den Ideengang der Planarbeit.

Ausser dieser Netzlegung heben wir drittens die „Disposition der Steine“ hervor. In dieser Disposition liegt eigentlich mehr, als für den ersten Blick sich bietet: Wir sehen in ihr abermals einen Anhaltspunkt für die psychische Werthschätzung der jeweiligen Partiephase. — Jeder Stein hat seiner Natur und Gangart gemäss eine bestimmte Richtung, in welcher er zur Vollziehung des Umnetzungswerkes am vortheilhaftesten in Anwendung kommt. So wirkt die Dame sowohl in verticaler als auch in diagonaler Richtung; der Thurm nur in verticaler, der Laufer aber nur in diagonaler — aber alle diese wirken aus jeder Entfernung und sind, sobald sie die correcte Richtung haben und auf festgestützten, gutbehauptbaren Standfeldern postirt sind, ihrer naturlichen Bestimmung gemäss disponirt. Der Königslaufer steht (für Weiss) auf c4 vorzüglich dirigirt; der Damenlaufer hätte von a3 aus die meisten Chancen, obgleich er, so lange der Konig des Gegners noch nicht rochirte, auch auf g5 eine gute Richtung — aber einen nicht so gut behauptbaren Standort hat. Die Thürme stehen, so lange der Feindeskönig noch auf e8 steht, am besten auf d1, e1, eventuell auf f1; hat der König aber rochirt, dann müssen sie hinan auf höhere Felderreihen, wo sie eben zweckmässig und behauptbar Stellung nehmen können, um dann zur richtigen Zeit nach rechts oder nach links in volle Verwendung gebracht zu werden. Die Dame jedoch findet ihren besten Platz stets in dem Gebot der Verhältnisse, und zwar in grösseren Entfernungen entweder nach Art der Läufer oder aber nach Art der Thürme; in der Nähe aber nach Art der Beiden zugleich; es gilt für sie die Maxime, dass in Momenten der Matoperation sie zu rechter Zeit möglichst nahe beigestellt werde — was gewohnlich in den Schlussmomenten geschieht, wo das Factum der Netzlegung rascher und ergiebiger vollzogen werden soll. — Die Springer stehen am besten auf der dritten Felderreihe in Reserve, um von dort in gegebenen

Momenten auf die fünfte Felderreihe behauptbar postirt zu werden, auf welcher Felderreihe sie nämlich den höchsten Sprungwerth zu haben pflegen; nichtsdestoweniger mögen sie auch von der dritten auf die vierte und von hier, wenn nöthig, auf die sechste Felderreihe und wenn möglich so locirt werden, dass sie auch mehr als ein Feld des feindlichen Hofes beherrschen. Die Springer sind zum Zwecke der Netzlegung entschieden schwerfälliger als die übrigen Figuren; sie können aber, weil sie, wenn beide ineinandergreifend wirken, den König sehr einengen können, bei geschickter, genialer Führung oft von mehr Nutzen sein als die Läufer, da sie auch über andere Steine hinweg direct die Hoffelder dem König unzugänglich machen und durch diese ganz eigenartige Gefährlichkeit für letzteren leicht verhängnissvoll werden. — Die Pione endlich sind für die Netzlegung nur von secundärer Wichtigkeit, indem sie nur selten hart bis an den König herantreten können; aber sie stehen auf der vierten Felderreihe in Bereitschaft, nicht sowohl um die ursprünglichen Hoffelder zu befühlen, sondern um, falls der König durch das ihm gelegte Netz sich dennoch Bahn brechen sollte. möglichst nahe und bei der Hand zu sein, da sie durch ihre zweifache Schlagrichtung meist zwei Felder absperren, rasch und leicht auf die fünfte oder sechste Felderreihe gebracht und mit in die Action gezogen werden können.

So verstehen wir die Disposition der Steine.

In dieser Disposition liegt ein sicherer Anhaltspunkt, der, weil er mit den Ziffern der Werthanalyse in causalem Nexus steht, auf die Ergiebigkeit und Wirksamkeit der Netzlegung ziemlich sichere Schlussfolgerungen gestattet und somit gleichsam mittelbar über den Geist, über die Idee des Planes Aufschluss giebt. — Der Blick allein schon vermag aus dieser Disposition auf den geistigen Werth der Partie zu schliessen, indem die bereits netzbildenden Figuren, als auch die zweckmässig auf den Sprung gestellten und dem Hofgebiete des Gegners zu in Bereitschaft gehaltenen übrigen Steine schon an sich das Gefühl der Möglichkeit einer Idee, eines Planes erwecken und zu deren Verfolgung und analytischen Prüfung anregen.

Das sind die drei wichtigsten praktischen Anhaltspunkte, die aus der arithmischen Werththeorie für die Ermessung des psychischen Werthes einer beliebigen Position erwachsen.

An diese Anhaltspunkte anknüpfend, finden wir für die praktische Verwerthung unserer Theorie auch noch weitere Belege.

Aus der soeben dargelegten „Disposition der Steine“ wird unsere Aufmerksamkeit am Wege der Gedankenverkettung auf das Wie dieser Disposition gelenkt.

Wir sehen nämlich den Feindeskönig umnetzt und die übrigen Steine in zweckmässiger Bereitschaft. Wenn wir nun den Zweck dieser Bereitschaft mit dem Zwecke des Planes in Verbindung bringen, so lernen wir den hohen Werth einer rationellen Disposition erst recht würdigen und in dieser Würdigung liegt nun wieder die volle Garantie für die Würdigung dessen, wie die Steine zum Behufe der Planarbeit disponirt, wie sie in Bereitschaft gestellt werden sollen; wie dann im gegebenen Momente die überfühlten Steine des Gegners am geschicktesten von ihren Standorten verdrängt werden müssen, um die dadurch blossgelegten Hoffelder nun vollständig und direct beherrschen zu können, und wie diese Verdrangung der überfühlten Feindessteine, wenn nöthig selbst mit grösseren, ja scheinbar unverhältnissmässigen Opfern, forcirt werden muss.

In der Würdigung dieses Wie der Postirung liegt ein bedeutender geistiger Werth, wodurch wir auf Grund der gewonnenen Zahlen zum engsten Zusammenhange mit der Idee der Partie — mit der genialen Arbeit, die im Plan sich offenbart, geführt werden.

Ein weiterer praktischer Werth, den unsere Theorie durch die vollere Würdigung der „Netzlegung“ erhält, besteht in der, ebenfalls aus den durch die Werthanalyse gewonnenen Ziffern resultirenden Erkenntniss: dass der auf irgend einem Felde, oder hinter einer Verschanzung stabilitirte König bequemer umnetzt werden kann als der fahrende König, der mit Vorsicht und unter verlässlicher Deckung mit in die Action greift. Ein solcher mitthätiger König bezweckt, abgesehen von der Streitkraft, die er entwickelt, auch noch die vollständige Deroutirung der feindlichen Disposition und würde, wenn der Gegner das Umnetzungswerk nun neuerdings vollzuziehen gedächte, diesem so viel Zeitverlust verursachen, dass über diesen Zeitverlust die Partie für ihn in Gefahr gerathen müsste.

Wenn wir die Züge ihrem materiell-positionellen Werthe nach auch taxiren können, so entzieht sich, wie wir bisher klar erkennen konnten, das Speculative in ihnen einer jeden ziffermässigen

Behandlung, während nur sein Aequivalent in Zahlen ausdrückbar ist. Und wenn das Wie des Zuges, das für die Disposition der Steine so bedeutungsvolle Moment, sich ebenfalls nur rationell fassen lässt, indem es sich dem arithmischen Calcüle entzieht, so gehört auch das Wann des Zuges zu diesen speculativen und mit Ziffern unausdrückbaren Momenten. Wenn wir nämlich zwischen mehreren sich darbietenden und sich empfehlenden Zügen wählen und dabei die innere feste Ueberzeugung haben, dass dieser Zug für den Augenblick der beste sei, so ist damit noch nicht gesagt, dass dieser Zug zugleich auch der arithmisch schwerzähligste sein müsse.

Das Wann des Zuges, d. h. den Zeitpunkt, wann es opportun sei, diesen oder jenen Stein zu ziehen, lässt sich trotzdem und wenigstens für die Eröffnung, wenn auch nicht berechnen, so doch bei nur halbwegs verlässlichem Urtheilsvermögen gleichsam errathend bestimmen und mit den Zahlen der Werthanalyse derart in Einklang setzen, dass bei der Entscheidung, ob der Zug für den Moment factisch wohl auch der beste sei, die Zahl, als Controle des Urtheils, uns die erspriesslichsten Dienste zu leisten im Stande ist. — Und auch das wäre eine Errungenschaft, die für den Werth der Werththeorie mit in die Wagschale fällt, da wir aus ihr darauf zu achten lernen, dass möglichst rasch ein jeder Stein je nach seiner Wichtigkeit und Dringlichkeit und einer nach dem andern auf ein solches Feld positionirt werde, wo er arithmisch den möglichst höchsten Leistungswerth erlangt oder auf welchem Felde er diesen Werth am sichersten erlangen und am sichersten behaupten wird können.

Auf dieses rationelle „Nacheinander“, welches auf Grund zweckmässiger Stützungen das oben schon beregte, im Wie des Zuges gelegene, rationelle „Nebeneinander“ voraussetzt, sei hiermit ein ganz besonderes Gewicht gelegt.

Wer da jedoch dächte, dass auf Grund der Werththeorie, die die Schwerzähligkeit des Zuges verlangt, nur der Zug der beste sein könne, welcher die meisten Einheiten aufweist, der befände sich vollständig im Irrthume, wenn er folgerte, dass man zu diesem Behufe nur stets mit solchen Figuren zu ziehen hätte, deren Platzveränderung auffallendere Werthdifferenzen resultirt — als wie mit der Dame z. B. es der Fall wäre, wenn sie gleich nach 1. e2—e4 den Zug Dd1 — h5 thäte; denn wenn der Stein

einmal eine hohe Werthziffer erreicht hat, dann ist es schwer für ihn, eine noch höhere zu erschwingen, und ein jeder Zug mi einem solchen Steine würde in der Folge viel eher solche Differenzen aufweisen, die mit Minus, als solche, die mit Plus notiren, und wir lernen auch hier „Behutsamkeit im Urtheile“ — denn eben kraft der Satzungen der Werththeorie lässt es sich leicht erweisen, dass zuweilen ein einfacher Pionzug der Partie mehr Einheiten zuaddirt als so mancher Damenzug.

Wir haben es schon im ersten Theile dieses Werkes gesagt, dass ein jeder Zug gewisse ihm inneliegende „Consequenzen“ berge. So ohnmächtig wir uns auch angesichts dieser Consequenzen fühlen müssen, und so wenig diese in ihren Zahlenwerthen ausgedrückt werden können, so finden wir in der Werththeorie dennoch auch für diese Consequenzen die befriedigendsten Anhaltspunkte, indem wir diese Consequenzen der Züge — ihre Wirkungen sowie ihre Rückwirkungen wenigstens nachträglich constatiren können.

In der Eröffnungsphase der Partie, wo es sich um bestmögliche Postirung der Steine — um möglichst rasche Entwickelung der Richtungsenergie derselben handelt, da bietet die arithmische Werththeorie dem combinativen Denken ganz unschätzbare Daten, die mit der Zeit auf die ganze Theorie der Eröffnungen einen umgestaltenden Einfluss zu nehmen geeignet sind. — Dieser Umstand allein würde schon genügen, um den arithmischen Analysen jenen praktischen Werth zu vindiciren, der die mit ihnen verbundenen Mühen reichlich aufwiegt.

Und wir gewinnen ausserdem die um so klarere Erkenntniss, dass „das erste Stadium der Partie **rapide Entwickelung**, eventuell mit kleineren Angriffs- und Vertheidigungsplänkeleien, ist; das zweite Stadium aber ist **rapide Wirkung auf die gewonnenen Angriffspunkte.** Der **virtuelle** Werth des Zuges richtet sich somit auch darnach, ob derselbe diesbezüglich **rechtzeitig, verfrüht** oder **verspätet** ist.“

Unter den zahlreichen Folgerungen, die unsere Theorie gestattet und die aus ihr wie natürlich fliessen, verdient auch die folgende eine besondere Beachtung:

„So lange ein jeder unserer Steine zahlgerecht, d. h. seinem Zahlenwerthe nach am vortheilhaftesten postirt ist, so lange kann kein Geistesfunke des Gegners zerstörend in unsere

Positionen schlagen — weil da zu solcher Zerstörung kein Anlass geboten ist und der Gegner keinerlei Idee zu einem Plane zu finden vermag.“ Denn die Idee zu einem Plane ist nur dann und dort concipirbar, wenn und wo eine arithmische Werthschwäche irgend eines unserer Züge eine Ideenconception begründet — ermöglicht.

Und wir folgern zur Darlegung des praktischen Werthes weiter:

„Ein arithmisch sehr kleinwerthiger Zug ist stets ein Zeichen, dass in diesem Zuge entweder eine soeben begangene Irrung liegt, oder, wenn kein anderer mehrwerthiger Zug hier möglich war, dass in diesem Zuge die Rückwirkung einer früher begangenen Irrung sich offenbart. Ein solcher Zug giebt stets Anlass, um vorauszusetzen, dass von diesem Zuge ab eine Idee zu einem Plane ihren Anfang nehmen kann.“ Das aber ist für das praktische Schach entschieden von hohem Belange.

Es ergiebt sich dann auch noch aus der Werththeorie die praktische Erkenntniss: dass es in den meisten Fällen als ein Fehler zu betrachten ist, wenn man einen Stein, namentlich eine Figur, auf ein Feld stellt, wo er eventuell, verschiedenen Angriffen ausgesetzt, sich nicht behaupten kann, was zur Folge hat, dass man von da ab entweder ein sicheres Standfeld aufsuchen muss, während der Gegner mit jedem Zuge in Vortheil geräth — oder aber dass man, um den Vexaturen zu entgehen, den Abtausch der Figur vorzuziehen sich veranlasst sieht, welcher Abtausch um so unvortheilhafter ist, je mehr diese Figur die in Tausch genommene Gegenfigur an Leistungswerth überwiegt. Und wir gewinnen die wichtigen neuen Grundsätze:

„Man setze nie die Steine, namentlich wenn man den Angriff hat und ihn behalten will, auf solche Felder, von wo sie leicht vertrieben werden können; denn eine jede Vertreibung ist ein Zwangszug — meist mit **Wertheinbusse** verbunden — und kann gar leicht die **Aggressive** verscherzen.“ Und ferner:

„Man tausche nicht für relativ **Minderwerthiges**! d. h. man ziehe beim Abtausche nicht nur den **absoluten** Werth der zu tauschenden Steine, sondern auch und ganz besonders deren **relativen** Werth in Betracht.“

Ein weiterer praktischer Vortheil, den wir aus der Werth-

theorie schöpfen. liegt in der Erkenntniss, dass der Gegner oft einen Zug thut, der wohl nur ein kleiner Fehler, aber doch ein Fehler ist —; wie oft jedoch ward dieser Fehler bisher übersehen! Durch die kategorischen Resultate, die unsere Theorie nach jedem Zuge in Zahlen hinstellt, werden wir auch auf solche Fehler sofort aufmerksam gemacht und — wir untersuchen dann, ob der Fehler auch wirklich vorliegt und wenn ja, dann setzen wir Alles daran, um den gefundenen und erkannten Fehler aufs Nachhaltigste auszunützen.

Zu sagen: „Dieser Zug ist gut, oder er ist schlecht" — war bisher stets gewagt; man hatte für diese Behauptung keinerlei feste Unterlage, denn das Arbitrium dessen, der da entscheidet, kann nicht als massgebend in Betracht kommen. Selbst bezüglich der so vielfach geprüften Eröffnungszüge konnte erst die allseitige Erprobung der einzelnen Züge bloss mit der Zeit und allmälig eine correcte Entscheidung wagen; während alle ex abrupto fallenden, dem momentanen Gutachten entstammenden und so sehr beliebten Entscheidungen meist unverlässlich sind und stets von den ungenügend berechneten Gegenzügen abhängen, die man in der Eile trifft und wählt. — Jetzt kann ein Urtheil über die Güte des Zuges ein competenteres sein, denn in der Werththeorie findet dieses Urtheil ein Fundament, das für das praktische Schach von unabsehbarer Tragkraft ist.

So wichtig aber auch die Arithmik für das Schach sich erweisen mag, so wäre doch die Absicht, eine Partie nur auf Ziffern allein bauen zu wollen, ein ebenso unzureichend mechanisches Gebahren, wie alles, was der obersten Führung des denkenden, combinirenden Geistes entrathet.

Wir haben übrigens in der Werththeorie eine scharfe Controle des combinativen Denkens, die sich praktisch besonders vortheilhaft bei dem Studium, bei der Analyse von Partien verwenden und erproben lässt.

„Bei der Bestimmung der Güte eines Zuges giebt es nämlich von nun ab zwei Anhaltspunkte: das Arbitrium **und** die Werththeorie. Ersteres das bisher einzig Massgebende; letzteres das hiermit neu Hinzugekommene. Zuerst sucht das Arbitrium die spontan sich bietenden Züge; dann wird der Massstab der arithmischen Analyse daran gelegt, und, ist das Resultat ein vollbefriedigendes, dann ist die Wahl zwischen den Zügen

leicht entscheidbar und die Entscheidung wird getroffen. Ist das Resultat aber ein unbefriedigendes — belässt es in uns Zweifel und Misstrauen, dann suchen wir lediglich mit Hülfe der Arithmik von den zur Wahl stehenden Zügen denjenigen, welcher sich am höchsten beziffert; worauf nun umgekehrt, als Controle, das Arbitrium die Constatirung übernimmt. Befriedigt der derart gefundene Zug, so ist der Zweck erreicht; wenn nicht, so suche man nun wieder arbitrativ einen, dem letztgefundenen Zuge analogen, aber besseren Zug, dessen Bestätigung diesmal neuerdings ein Werk der Arithmik ist — und so fort weitersuchend und weiter in das Labyrinth der Möglichkeiten eindringend, werden wir endlich entweder den für den Augenblick allerzweckmässigsten Zug entschieden feststellen, oder wir werden zur Ueberzeugung gelangen, dass es keinen besseren Zug giebt als den besten unter jenen, die wir bisher auf diese Weise gefunden haben — dass die Situation als solche eine befriedigendere Wahl der Züge aus Gründen vorangegangener Irrungen unmöglich macht.“ Wir rathen aber: „Sobald die schwunghaften Fittiche des Genius über die Partie sich breiten und die Planarbeit sich offenbart, soll der arithmischen Analyse nur mehr eine secundäre Bedeutung zuerkannt sein, während der Schwerpunkt auf die Tüchtigkeit des Arbitriums zu verlegen ist, indem das Arbitrium mit der Arithmik so in Einklang gesetzt wird, dass letzteres bloss als Controle des ersteren in Verwendung komme.“

So lange wir die hier niedergelegten Grundsätze genau befolgen, so lange werden unsere Phalangen unnahbar, unsere Stellungen unverwirrbar sein. Befolgt sie der Gegner ebenfalls aufs Genaueste, so wird die Partie starr und zähe sich gestalten. Von hier nun, wo wir am Schlusse des Werkes anlangen, weisen wir zurück auf den Anfang desselben — auf die Theorie der Irrungen, und wiederholen, dass nur Irrungen die Idee eines Planes, also die hochschwingende Genialität der Geistesarbeit ermöglichen. — Wenn in der Werthberechnung nämlich eine Irrung stattfand und gegen die Rationalität des „Neben“ und des „Nacheinander“ gesündigt wurde, dann kann die Genialität, die Idee, dieser hochbedeutsame geistige Factor der Partie, mit in Wirksamkeit treten und von da ab nun die Werthberechnung beeinträchtigen.

Auf die Schachpartie angewandt, vermindert also die Werththeorie die Chancen für geistige Leistungen, für geniale Arbeit — und das ist scheinbar eine unliebsame Errungenschaft; aber nur scheinbar, denn es ist auch bisher immer so gewesen, dass, so lange von beiden Seiten tadellos correct gezogen wurde, die Partie allemal äusserst trocken — ungenial blieb und genial erst dort zu werden anfing, wo die Irrung oder die Consequenzen der Irrung eine Planconception zuliessen!

Auch beirrt es uns nur wenig, wenn wir, da der genialste Reiz der Partie die Irrung ist, die Correctheit der Partie und die Vermeidung der Irrungen unterstützend, das, was als Reiz allemal so interessant ist, durch die Werththeorie auf eine mindere Stufe herabsetzen. Es verhält sich eben das Correcte zum Genialen wie die Arithmik zum Arbitrium, wie das nothwendige Ergebniss der Rechnung zum freibeliebigen Fluge des schöpferischen Gedankens, und das Facit des Ganzen: die arithmische Werthanalyse ist eine natürliche, gerechtfertigte Errungenschaft und jedenfalls ein — Fortschritt!

Aus diesem Fortschritte ziehen wir endlich auch den Schluss, dass als Zweck der Partie correcter das Remis als der Sieg der einen oder der anderen Partei anzunehmen ist. Diese Annahme ist auch dem Tiefdenken und Tiefrechnen entschieden würdiger.

Der **praktische Werth der Werththeorie** also culminirt objectiv in der Ermöglichung einer unnahbaren Correctheit in der Partieführung; subjectiv aber darin, dass sie dem Schachforscher die Augen öffnet, ihm ein immenses noch unerforschtes Gebiet in Sicht stellt; dass sie seinem Blicke so manches bisher fast interesselos Betrachtete in ganz anderem Lichte erscheinen lässt und dass sie seiner Schachambition nicht nur eine neue Richtung giebt, sondern ihr auch höhere, kühnere Ziele setzt!

Arithmische Werthanalyse der Beispiel-Partie Paulsen-Quincy-Club (S. 116).

Weisse Partie.

Zug-Zahl.	Benennung der Zuge.	Wandlungen des relativen Werthes der Steine. a T 8	b S 6	c L 6	d D 19	e K 15	f L 7	g S 6	h T 8	Pione a 2	b 3	c 3	d 4	e 4	f 4	g 3	h 2	Leistungen. Novatur. ±	Correctur. ±	Summe. ±	Leistungscolonne. 100	Wandlungen des Stammes. ±	Stammcolonne. 100	
1	e2—e4	8	6	6	21	14	10	5	8	2	3	3	4	5	4	3	2	+4	⊖	+4	104	o	100	
3	Sg1—f3	8	6	6	23	14	10	18	10	2	3	3	4	5	2	7	2	+19	⊖	+19	123	o	100	
5	Lf1—c4	8	6	6	23	10	20	18	9	2	3	3	4	5	2	7	2	+5	⊖	+5	128	o	100	
7	b2—b4	8	6	6	23	10	20	18	9	2	13	3	4	5	2	7	2	+10	−13	−3	125	−2	98	
9	c2—c3	8	7	6	24	10	20	18	9	2	o	12−8	5	5	2	7	2	+12	−8	+4	129	o	98	
11	o—o	8	6	5	26	15	25	18	10	2	o	4	4	5	2	8	3	+12	⊖	+12	141	o	98	
13	d2—d4	8	5	8	29+3	15	25	19−1	10	2	o	6+3	17	5	2	8	3	+21	5−17	+9	150	−2	96	
15	c3—d4:	8	4	8	29	15	25	15	10	2	o	13−8	o	5	2	8	3	−3	−8	−11	139	o	96	!
17	Sb1—c3	9	13	8	29	15	25	15	10	2	o	e	5	5	2	8	3	+10	⊖	+10	149	o	96	
19	Lc4—b5	9	17	8	29	15	29+4	15	10	2	o	—	5	5	2	8	3	+8	+4	+12	161	o	96	
21	e4—e5	9	15	8	29	15	33	18	10	2	o	—	8	9	2	8	3	+8	⊖	+8	169	o	96	
23	Lc1—g5	7	15	33−17	33	15	33−11	22	10	2	o	—	8	9	2	8	3	+31	−28	+3	172	o	96	!
25	Sc3—d5	7	26	16	33	15	22	22	10	2	o	—	8	9	2	8	3	+11	⊖	+11	183	o	96	
27	Sd5—f6†	7	481	12−1	33	15	22	22	10	2	o	—	8	13−1	2	8	3	+22	−48−2	−28	155	−7	89	!!
29	Lg5—f6:	7	⊖	25	33	15	22+2	18	10	2	o	—	8	13	2	8	3	+11	+2	+13	168	o	89	
31	Dd1—d2	15	⊖	25	23	15	24	19	19	2	o	—	8	13	2	8	3	+8	⊖	+8	176	o	89	
	5—d3	15	⊖	25−6	24	15	25+4	19	19	2	o	—	8	13	2	8	3	+2	−2	o	176	o	89	
35	Dd2—h6	15	⊖	19	52	15	29	18	19	2	o	—	8	13	2	8	3	+27	⊖	+27	203	o	89	!!
37	Sf3—g5	15	⊖	22+3	52+3	15	29	22	19	2	o	—	8	13	4	4	3	+5	6−22	−11	192	−7	82	
39	Dh6—g7#	15	⊖	24	61!	15	29	o	19	2	o	—	8	13	4	4	3	+5	⊖	+5	197	+	82	
																			Dazu den Werth der Gegnerpartie addirt		+ 177		+ 96	
																			ergiebt als Gesammtresultat des Gewinnes		+ 374		+ 178 = 552!	

Schwarze Partie.

Zug-Zahl.	Benennung der Züge.	Wandlungen des relativen Werthes der Steine. a T 8	b S 6	c L 6	d D 19	e K 15	f L 7	g S 6	h T 8	Pione a 2	b 3	c 3	d 4	e 4	f 4	g 3	h 2	Leistungen. Novatur. ±	Correctur. ±	Summe. ±	Leistungscolonne. 100	Wandlungen des Stammes. ±	Stammcolonne. 100	
2	e7—e5	8	6	6	21	14	10	5	8	2	3	3	4	5	4	3	2	+4	⊖	+4	104	o	100	
4	Sb8—c6	9	15	6	21	14	10	5	8	2	7	1	8	5	4	3	2	+16	⊖	+16	120	o	100	
6	Lf8—c5	9	15+4	6	21	10	20+3	5	8	2	7	1	8	5	4	3	2	+6	+7	+13	133	o	100	
8	Lc5—b4:	9	15	6	21	10	21−	5	8	2	7	1	8	5	4	3	2	−6	−2	−8	125	o	100	!!
10	Lb4—c5	9	15	6	21	10	20+4	5	8	2	7	1	8	5	4	3	2	+1	+4	+5	130	o	100	
12	d7—d6	9	15+4	9	22	9	21−1	5	8	2	7	2	10	5+4	4	3	2	+3	+7	+10	140	o	100	
14	e5—d4:	9	16+1	9	22	9	12+6	5	8	2	7	2	8	9	4	3	2	−13	−9+11	−11	129	−2	98	!!
16	Lc5—b6	9	17	9	22	9	21	5	8	6	5	6	4	—	4	3	2	+1	⊖	+1	130	o	98	
18	Lc8—g4	8	17−6	16	26	9	21	5	8	6	5	6	4	-	4	3	2	+10	−6	+4	134	o	98	
20	Lg4—d7	8	17+5	15	28	13	21	5	8	6	5	6	4+5		4	3	2	+11	+10	+21	155	o	98	
22	Sg8—e7	8	26	15	29	17	21	12	9	6	5	6	9	—	4	3	2	+17	⊖	+17	172	o	98	!
24	o—o	7	24	12	31	15	21	13+7	10	6	5	6	9	—	4	4	3	−2	+7	+5	177	o	98	!!
26	Dd8—e8	8	23	13	32	15	21	20−7	9	6	5	6	9	—	4−2	4+7	3	+1	−2	−1	176	o	98	
28	g7—f6:	8	23	13	32	14	21	13	9	6	5	6	9	-	2	17	3	+5	−17	−12	164	−2	96	!
30	Sc6—d8	10	8	18	27	14	21	9	9	6	1	8	9	—	2	—	3	−19	⊖	19	145	o	96	!
32	Sd8—e6	8	22	19−7	32	14	21	9	9	6	1	8	9	—	6	—	3	+22	−7	+15	160	o	96	
34	Se7—g6	8	22	12	33	14	21	20	9	6	1	8	9	—	10	—	7	+20	⊖	+20	180	o	96	
36	Ld7—c6	8	22+7	25−6	34	14	21	20	9	6	5	6	9	—	10	—	7	+16	+1	+17	197	o	96	
38	Se6—g5:	8	11	19	36	14	21	20	9	6	5	6	9	—	6	—	7	−20	⊖	−20	177	o	96	
40	#	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	—	o	—	o	⊖	⊖	⊖	⊖	—	⊖	

thec
Arl
aber
dass
die
erst
der

Reiz
und
Reiz
min
zum
dige
sch
mis
rung

das
der
nah
wur

obj
hei
der
ses
sein
trac
das
Ric
Zie

SCHACH-VERLAG
VON
VEIT & COMP. IN LEIPZIG.
(Juli 1879.)

Deutsche Schachzeitung.
Organ für das gesammte Schachleben.

Herausgegeben von

J. Minckwitz.

Preis des Jahrgangs von 12 Heften 9 M.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes, sowie durch die Postanstalten des Deutschen Reiches. Gegen Franco-Einsendung von 10 M. an die Verlagsbuchhandlung erfolgt regelmässige Zusendung unter Kreuzband an die aufgegebene Adresse.

Diese älteste aller gegenwärtig existirenden, dem Schach ausschliesslich gewidmeten Zeitschriften hat mit dem Jahre 1879 ihren vierunddreissigsten Jahrgang begonnen. Während innerhalb dieses Zeitraums alle übrigen Schachjournale nach kurzem Bestehen wieder eingingen, hat sich unsere Zeitung das Vertrauen des Publicums stets in gleich hohem Maasse zu erhalten gewusst. Dieselbe wird jetzt nicht nur in Deutschland, sondern auch im Auslande, diesseits und jenseits des Oceans als das Hauptorgan des edlen Schachspiels betrachtet, und ihre Stimme ist es vor allen andern, welche seit Jahren in theoretischen Fragen den Ausschlag giebt.

Bei Abnahme von mindestens 5 älteren Jahrgängen auf einmal gewähren wir einen ermässigten Preis. — Die Jahrgänge 1846, 1847, 1850, 1851, 1852, 1856, 1857, 1858, 1859, 1872 fehlen uns. Wir tauschen dieselben gegen beliebige andere Jahrgänge ein oder zahlen dafür einen angemessenen Preis.

Neuigkeiten.

Der internationale Schachcongress
zu Paris im Jahre 1878.

Nach den Veröffentlichungen in deutschen, französischen und englischen Schachorganen bearbeitet

von

E. Schallopp

in Berlin.

Octav. Preis geh. 4 Mark.

Durch die Herausgabe dieses Berichtes über die im Pariser Turnier gespielten Partien, die von zahlreichen Anmerkungen begleitet sind, glaubt die Verlagsbuchhandlung den Wünschen zahlreicher Schachfreunde zu entsprechen.

An die Partien schliesst sich eine Uebersicht der Eröffnungen: ein Wegweiser für Denjenigen, der theoretische Belehrung über bestimmte Eröffnungen und Spielweisen aus den Partien schöpfen will.

Ein Anhang enthält die preisgekrönten, sowie die ehrenvoll erwähnten Probleme und deren Lösungen.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

Neuigkeiten.

Die

Philosophie des Schach.

Von

Dr. L. Wekerle

in Budapest.

Octav. Mit einer Tabelle. Preis broch. 3 M. 60 Pf.

Inhalt: I. Das Schach und die Kraft in ihm. — II. Der beste Zug an sich. — III. Sinn und Methode der Vorausberechnung. — IV. Die Planlegung im Allgemeinen und die Verfolgung einzelner Ideen im Besonderen. — V. Natur und Grenzen der drei Partie-Stadien und die technischen Grundlagen derselben. — VI. Das Auge und der Blick oder Schauen und Sehen im Schach. — VII. Die Grundlagen einer Analyse des Partiewerthes. — VIII. Arithmische Bestimmung des absoluten oder sogenannten Tauschwerthes der Steine. — IX. Arithmische Bestimmung des relativen Werthes der Steine oder die Operations- und Terraintheorie. — X. Arithmische Werthbestimmung der Züge, der Positionen und der Partie. — XI. Beispiel-Partie. — XII. Praktischer Werth der Werth-Theorie.

Der Schachcongress zu Leipzig

im Juli 1877,

veranstaltet zu Ehren des Altmeisters der Schachspielkunst

A. Anderssen

von den

Schachfreunden Deutschlands.

Mit einer Biographie und dem Bildniss Anderssen's und einem Rückblick auf die bisherigen deutschen Schachcongresse.

Von

E. Schallopp.

Octav. Preis broch. 4 M.

Die Schachcongresse

zu Düsseldorf, Köln und Frankfurt a. M.

veranstaltet in den Jahren 1876, 1877, 1878

von dem Westdeutschen Schachbunde.

Herausgegeben

von

J. Minckwitz.

Octav. Preis broch. 4 M.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

Neuigkeiten.

Das

A B C

des

SCHACHSPIELS.

Anleitung zur raschen Erlernung des edlen Spiels.

Von

J. Minckwitz.

Octav. Preis broch. 2 M. 40 Pf.

Das Büchlein ist für Anfänger im Schachspiel bestimmt. Es ist klar und gedrängt abgefasst unter Vermeidung aller den Anfänger verwirrenden Weitläufigkeiten. Ausser den Grundregeln des Spieles enthält es die Spieleröffnungen, Endspiele und Musterpartien, sowie eine Reihe von Problemen, die durch lehrreiche Anmerkungen erläutert werden. — Das „A B C" bildet gewissermassen die Vorschule zu v. d. Lasa's Leitfaden und dem grossen Bilguer'schen Handbuche und hilft dem vielfach gefühlten Bedürfnisse nach einem guten Elementarbuche in mustergültiger Weise ab.

Ph. Klett's

Schachprobleme.

Mit einer Einführung in die Theorie des Schachproblems.

Octav. Preis broch. 5 M.

Die von dem Verfasser in verschiedenen Schachorganen veröffentlichten Probleme haben seine Meisterschaft in der Composition durch schöne Ideen sowie durch elegante Form ausgezeichneter Probleme bewiesen und ihm den Rang eines unserer ersten Problemcomponisten erworben. — Die vorliegende Sammlung enthält im Ganzen 112 Compositionen, worunter an 60 neue.

Früher erschienen:

P. R. v. Bilguer,

Zur Theorie des Schachspiels.

Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

Octav. Mit 11 Tabellen in Quart. Preis broch. 3 M.

Diese ebenso klare wie gründliche Monographie behandelt eine der beliebtesten und in neuester Zeit wieder in hohe Aufnahme gekommenen Eröffnungen des Schachspiels. Die reiche Anzahl eleganter und tadellos durchgeführter Varianten (im Ganzen 206) ist in übersichtlich tabellarischer Form dargestellt, während der Text nach einer historischen Einleitung stetige Erläuterung in lichtvollen Anmerkungen hinzufügt.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

L. BLEDOW,

Correspondenz-Partien.

Zweite bedeutend vermehrte Auflage.

Herausgegeben

von

Dr. Max Lange.

Gross Octav. Preis broch. 3 M.

Correspondenzpartien gewähren nicht nur für gegenseitige Abschätzung der Spielstärke verschiedener Schachkreise und Ortschaften eine interessante Unterlage, sondern bieten auch meist wegen des erhöhten Grades aufgewendeter Aufmerksamkeit und gründlicher Prüfung eine ergiebige Quelle für die Erweiterung des theoretischen Wissens überhaupt. Dies verleiht dieser ersten und einzigen Sammlung besonders werthvoller Correspondenzspiele, welche von einem anerkannten Meister reichlich glossirt sind, besonderen Werth.

L. Bledow und O. v. Oppen,

Stamma's Hundert Endspiele.

Nach der zweiten verbesserten Ausgabe von 1745 bearbeitet.

Mit einem Anhange von O. v. Oppen.

Octav. Preis broch. 2 M. 50 Pf.

Die allgemeine Anerkennung und Verbreitung, welche den künstlichen Endspielen des Stamma bei sämmtlichen schachspielenden Nationen zu Theil geworden ist, steht nicht nur mit dem inneren klassischen Werthe im Einklang, sondern hat auch durch eine bedeutende Anzahl von Ausgaben in den verschiedensten Sprachen äussere Bestätigung gefunden. Eine kritische Vergleichung der letzteren und der Standpunkt einer höheren Auffassung in der Tendenz der Endspiele zeichnen die gegenwärtige Ausgabe vor allen anderen Bearbeitungen aus. Sie bietet daher die fruchtbarste Quelle für das Studium der noch heutzutage mustergültigen Compositionen, welche nicht nur den Liebhaber des Spiels durch die elegantesten Combinationen erfreuen, sondern auch in ihrer tadellosen Form für den angehenden Problemkünstler einen unvergleichlich instructiven Werth haben. Der Anhang enthält fünfzig eigene ausgewählte Compositionen des allen Schachfreunden als geistvoller Problemkenner rühmlichst bekannten Herausgebers, sowie einige kritische Abhandlungen über das Problemwesen im Allgemeinen und einige höchst anziehende Schachaufsätze von belletristischer Färbung.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

Dr. Max Lange,

Handbuch der Schachaufgaben.

Gross Octav. Herabgesetzter Preis broch. 3 M.
(früherer Preis 8 M.)

Was das Bilguer'sche Handbuch für die Partie oder die Prosa des Schachs ist, das ist Lange's Werk für die Aufgabe, die Poesie des edlen Spiels. Mit grossem logischen Scharfsinn hat sich der Verfasser ein System gebildet, nach welchem er die ganze Aufgabenmasse zergliedert und benennt — ein Werk staunenswerthen Fleisses. Noch nie ist seither ein ähnlicher Versuch gemacht worden, die Schachaufgaben derartig in Gruppen zu zerlegen und dieselben in ihrem innersten Wesen darzustellen.

Dr. MAX LANGE,

Jahrbuch des Westdeutschen Schachbundes

1862. 1863.

Mit einem Titelbilde.

Octav. 2 Bände. Preis broch. 1 M. 80 Pf.

A. Lichtenstein,

Der Schachkünstler.

Hundert Schachkunstspiele.

Mit einem Vorwort der Berliner Schachgesellschaft.

Octav. Preis broch. 2 M.

Eine interessante und durch stufenmässig gesteigerte Schwierigkeiten besonders lehrreiche Sammlung von Originalproblemen.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

v. d. Lasa,

Leitfaden für Schachspieler.

Vierte vermehrte Auflage.

Mit in den Text gedruckten Diagrammen.

Gross Octav. Preis broch. 5 M.

Ausgezeichnet durch ebenso präcise Darstellung und klare Entwickelung der Resultate wie durch stetige Rücksichtnahme auf die leitenden Grundsätze des praktischen Spiels, giebt der Leitfaden in leichtfasslicher Erläuterung des Wesentlichen eine gedrängte und allseitige Belehrung über die verschiedenen Theile der analytischen Schachtheorie. In diesem Sinne gewährt er nicht nur dem besseren Spieler einen schnellen Ueberblick über den neuesten Standpunkt der theoretischen Entwickelung, sondern auch dem angehenden Schachfreunde wie reinen Praktiker eine leichte und bequeme Einführung in alle theoretischen Gebiete des Spiels. Zahlreiche Musterpartien anerkannter Meister, von ausführlichen, möglichst elementar gehaltenen Anmerkungen begleitet, sind mit grossem Geschick in die theoretische Darstellung verwebt und empfehlen das nicht minder durch äussere Ausstattung sehr ansprechende Werk als wahrhaft klassische Bildungsschule für das edle Spiel.

Berliner Schacherinnerungen

nebst den Spielen des Greco und Lucena

vom Herausgeber des v. Bilguer'schen Handbuchs

(v. d. Lasa).

Gross Octav. Herabgesetzter Preis broch. 2 M.
(früherer Preis 6 M.)

Der berühmte Verfasser entrollt hier den Lesern ein prächtiges Bild von dem Leben und Wirken der alten Berliner Schule. Bledow, Hanstein, Mayet, Bilguer u. A. sind es, von denen er spricht, deren Verdienste um das Schach er beleuchtet. Auf diese Erzählungen folgen 80 in den Jahren 1837—1843 von den genannten Meistern zu Berlin gespielte Partien, die reichlich mit Anmerkungen und in den Text gedruckten Diagrammen versehen sind. Als Anhang endlich hat v. d. Lasa die sämmtlichen Spiele des Calabresen Greco in Tabellen beigefügt und eine Uebersetzung des Lucena'schen Schachwerkes (1498) gegeben.

Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

W. Lewis,

Fünfzig auserlesene Schachpartien

(zwischen L. C. de la Bourdonnais und Mac Donnel)

mit Anmerkungen.

Aus dem Englischen von **L. Bledow.**

Octav. Preis broch. 1 M.

Die in dieser kleinen Schrift enthaltenen fünfzig Spiele gelten unbestritten als die klassischen Musterpartien des königlichen Spiels. Vielen gefeierten Meistern haben nach ihrem eigenen Geständniss gerade diese Partien als hauptsächliche Quelle der Ausbildung gedient.

Der

erste Wiener internationale

SCHACHCONGRESS

im Jahre 1873.

Herausgegeben

von

Hermann Lehner und **Constantin Schwede.**

Gross Octav. Herabgesetzter Preis broch. 3 M.
(früherer Preis 6 M.)

Der Neunte rheinische Schachcongress

abgehalten zu

Crefeld

am 4. bis 7. August 1871.

Herausgegeben vom

Redacteur der Deutschen Schachzeitung.

Gross-Octav. Preis 1 M. 60 Pf.

Sonntags-Blätter für Schach-Freunde.

Herausgegeben von

Dr. Max Lange.

Gross Octav. Herabgesetzter Preis broch. 1 M. 60 Pf.
(früherer Preis 3 M. 60 Pf.)

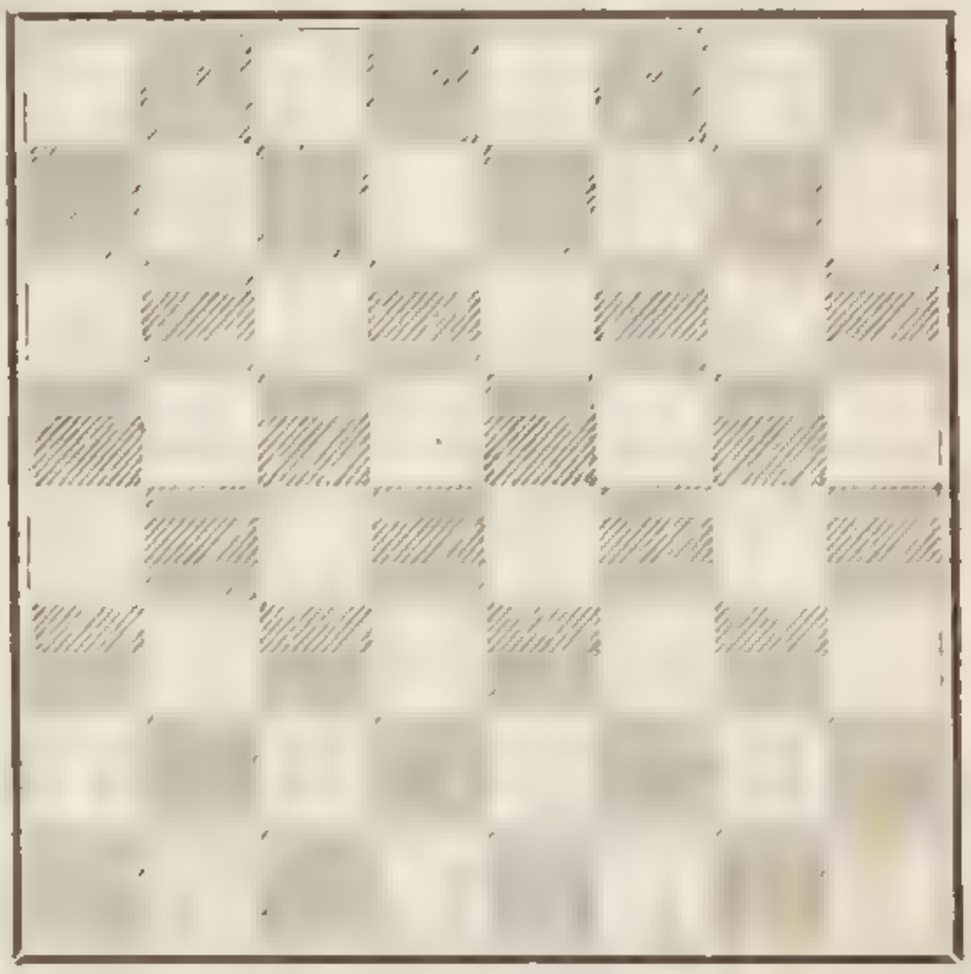
Verlag von VEIT & COMP. in Leipzig.

DIAGRAMME,

wie solche zur Aufzeichnung von Positionen etc. gebraucht werden, auf gutes starkes Schreibpapier abgezogen.

In Octav.

Preis
des Hunderts
1 M. 50 Pf.



In Sedez.

Preis
des Hunderts
1 M.

Unter Hundert einer Sorte liefern wir nicht.

FORMULARE
zum Aufzeichnen von Partien.

4 Seiten in Schmalfolio. Preis für 50 Stück 2 M. 50 Pf.

Diese Formulare sind auf kräftigem Schreibpapier sehr elegant in farbigem Druck hergestellt. Die erste und zweite Seite ist zum Aufzeichnen von 50 Zügen eingerichtet; die beiden letzten Seiten sind für etwaige Bemerkungen u. s. w. leer gelassen.

Neue Auflagen.

Ende 1879 oder Anfang 1880 erscheinen:

P. R. v. Bilguer's Handbuch. **Sechste** Auflage.
Max Lange's Paul Morphy. **Zweite** Auflage.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

= *Portrait von A. Anderssen.* =

Allen Schachfreunden, sowie den Schachvereinen halten wir als **Zimmerschmuck** empfohlen das in unserem Verlage erschienene wohlgetroffene

Brustbild

des

verstorbenen Altmeisters

A. ANDERSSEN IN BRESLAU.

Mit Facsimile.

Lithographie auf chines. Papier. Gr. Fol.
Bildgrösse $15^1/_2/20$ Ctm.

Preis 2 M. 50 Pf.

Für Schachvereine, die ein Vereinslocal besitzen, dürfte sich die Anschaffung ganz besonders empfehlen.

LEIPZIG. **Veit & Comp.**

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Oberm

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Wekerle, L. von

Die Philosophie des Schach Von Dr. L. Wekerle. Mit einer Tabelle

Leipzig 1879
Gymn. 87 k
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11388708-6